平成9年4月10日発行第4巻第3号通巻第18号
www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/

OUR OPINIONS!

隔月刊

ゲーム批評



個性派ゲーム大特集!!

個性派ゲーム大紹介
激白!!　個性派ゲームの制作者
徹底攻略！　バカゲーたちの宴

第二特集
セガバンダイ、ドラクエ移籍…
業界に広がる波紋

1997
Vol.14
APRIL

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

「なかなかやる書店」

一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いている「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対（多分、あとバックナンバーも）あるという書店さんは以下の通りです（売切れの時は堂々と注文しましょう！）。

＜北海道＞
札幌市　ビブロス北光店（北37条東8-1-5）
ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）
BOOKSいずみ厚別南店
函館市　オレンジポート函館店（函館駅そば／若松町26-7）

＜青森県＞
青森市　岡田書店（青森市新町1-8-6）
ドキドキ冒険島　青森店（サンロード青森よこ／浦町奥野351-1）

＜岩手県＞
盛岡市　さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）

＜宮城県＞
仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区本町通2-6-53）
本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）
高山書店ほんとぴあ泉店（国道４号線沿い、免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1）
志田郡　文教堂書店（国道4号線沿いパワーセンターカウボーイ三本木店）

＜秋田県＞
秋田市　ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）
ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城中野字琵琶沼290-1）

＜福島県＞
郡山市　見聞録（軍用道路沿い）
田村郡　本の文楽船引店（国道288号線沿い／番匠1-1）

＜群馬県＞
太田市　アルファスポット飯塚店（太田公園より国道407へ向かって徒歩2分／飯塚町1080-3）

＜茨城県＞
水戸市　ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43）

＜埼玉県＞
川越市　黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）
上福岡市　黒田書店上福岡店（東武東上線上福岡駅前）
大宮市　アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）
ＣＣスクエア大宮宮原店（国道17号沿い／大宮市宮原町2-44-1）
坂戸市　Kブックス（東武東上線坂戸駅南口から1分／南町4-10）
熊谷市　文教堂書店　熊谷店（熊谷駅西商店街沿い／筑波2-66）

＜千葉県＞
浦安市　アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）
柏市　新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）
千葉市　コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前）

＜東京都＞
秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）
書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）
メッセサンオー（中央通り沿い）
ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）
Ｔ－ＺＯＮＥ（中央通り沿い）
浅草橋　浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣）
池袋　三省堂書店パルコ池袋店（池袋パルコ５階）
コミックバンク（池袋ギーゴ裏手）
BOOKSファントム（池袋駅東口明治通り沿を左に行き、六ッ又交差点を交番に沿って左折しすぐ）
江古田　竹島書店（西武池袋線江古田駅前）
大山　博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）
荻窪　ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
蒲田　栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前）
吉祥寺　ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内）
五反田　あおい書店五反田店（五反田1-18五反田ＮＴビル）
渋谷　大盛堂書店5Ｆ（丸井ヤング館隣／渋谷区神南1-22-4）
新大久保　一伸堂書店（ＪＲ新大久保駅そば）
新宿　紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー
京王ブックスプロムナード店（京王百貨店７階書籍売場）
青山ブックセンター（新宿ルミネ1・5階）
江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）
神保町　書泉ブックマート2階
コミック高岡（靖国通り沿い）
高田馬場　新宿書店（早稲田口出て左　パチンコ屋３Ｆ）
江戸川区　江東社書店（JR小岩駅南口昭和通り）
杉並区　BOOK SHOP書楽（阿佐ヶ谷駅南口前）
文京区　あおい書店春日店（白山通り沿い／三田線春日駅A2出口より徒歩1分）
八王子　まんが王八王子店（ヨドバシカメラ前）
羽田　山下書店（羽田空港内）
品川　明屋書店（西五反田1-3-8）
調布市　パソコン＆ファミコンソフトリサイクルショップ
ＴＯＭＡＳ（天神通り沿い／布田1-3-1）
書原 つつじヶ丘店（OGビル2F東つつじヶ丘1-2-4）
東久留米市　黒目書房メディア館（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）
町田市　BOOK'S　BAN BAN（町田街道バス停木曽住宅そば）
久美堂東急ハンズ店（東急ハンズ町田店7F）

＜神奈川県＞
横浜市　有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）
錦松堂書店（ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く）
まんがの森　横浜西口店（横浜駅西口東急ハンズの裏）
栄松堂シャル店（西区南幸1-1-1シャル5階）
セキカワ書店Vol.1（相鉄天王町駅下車５分／保土ヶ谷区天王町2-42-13）
セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車５分／神奈川区斉藤分町55-7）
文教堂書店新横浜店（千歳観光ビル1・2階）
相模原市　Ｂｏｏｋｓ　Ａ（陽光台6-8-16）
藤沢市　文教堂善行店（国道467号沿い）
川崎市　みどり書房（新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21）
北野書店（ＪＲ南部線鹿島田駅前）

＜山梨県＞
甲府市　リブロ甲府店（甲府西武店内6階）

＜新潟県＞
上越市　Mr.Books五智店（国道8号沿い）
コミコミ高田南店（ＪＲ南高田駅より徒歩3分／南本町3-10-36）
新潟市　万松堂（古町通り6番町）

＜石川県＞
野々市　ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）

＜福井県＞
福井市　じっぷじっぷ（福井市立図書館前）

＜岐阜県＞
岐阜市　自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）

＜愛知県＞
一宮市　カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）
名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）
三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）
コミックワールド二畠店（中区栄3-27-7）
西尾市　精文館書店西尾店（西尾市花の木町4-55）
岡崎市　シビコ精文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）
西春日井郡　武藤書店Ｓ・Ｃ店（西枇ショッピングセンター内）
豊橋市　精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）
あおい岩田店（岡崎信用金庫前／西岩田1-4-7）
知立市　しんせつ書房（カーマホームセンター真正面）
小牧市　三省堂書店小牧店（名鉄小牧駅前イトーヨーカドー３Ｆ）
蒲郡市　あおい書店蒲郡店（国道23号線沿い）

＜三重県＞
四日市市　文教堂書店四日市店（AMスクエア5F）

＜滋賀県＞
草津市　村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）
八幡市　アルファ書店（国道8号線沿い／馬淵町1660）

＜京都府＞
京都市　ブックストア談（四条通り）
駸々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町通三条上ル　恵比寿町427）
丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）

＜大阪府＞
阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下 2階）
京橋　駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館4階）
日本橋　Ｊ＆Ｐテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）
中央区　旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館地下2階）
大阪市　ソフマップ7号店１階（浪速区日本橋3-6-18）
ナンバブックセンター（中央区難波3-7-20）
紀伊國屋書店阪急32番街店（阪急グランドビル30F／角田町8-47）
大阪書店（JR京橋駅下車すぐ）
池田市　甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）

＜兵庫県＞
伊丹市　ブック・ランドサンクス（尼宝線中野交差点そば）
川西市　グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）
加西市　西村書店（加西市役所より東へ500m）
姫路市　黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）
三木市　コスモ三木店（三木郵便局前）
尼崎市　ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）
神戸市　ジュンク堂書店 漫画倶楽部三宮店（三宮センタープラザ西館２Ｆ）
駸々堂神戸三宮店（ＪＲ・阪急三宮駅前三宮センタープラザ東間３Ｆ／中央区三宮町1-9-1）
日東館書林垂水店（JR山陽垂水駅下たるせん内）

＜広島県＞
広島市　中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区紙屋町2-2-26）
中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール4F／中区紙屋町2-4-15）
ダイイチ　ＣＯＭ　ＣＩＴＹ（広島市民文化センター斜め横／中区紙屋町2-2-21）
そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34）

＜岡山県＞
岡山市　ブックス飛行船　北方店（中国銀行法界院支店横／大和町2-726-1）

＜島根県＞
出雲市　武田書店浜山通り店（渡橋町782）

＜和歌山県＞
和歌山市　いけだ書店和歌山店（パームシティ和歌山２階／中野31-1）

＜香川県＞
高松市　ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5）

＜愛媛県＞
北条市　北条ブックセンター（辻字新開1170-3）

＜福岡県＞
飯塚市　BOOKリード（柏の森56-1／国道201沿い）
福岡市　福家書店（天神コア地下2階／中央区天神1-11-11）
黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隈8-12-18）
積文館書店千早店（香椎スポーツガーデン内）
久留米市　安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）

＜大分県＞
大分市　ブックス豊後（JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／鷺野1012-1）

＜宮崎県＞
延岡市　銀河書店（平原町5-1497-10）

書店の皆様へ

ゲーム批評を置いていただける書店がありましたら掲載させて頂きます。お手数ですが《書店名、都道府県名、住所、電話番号、お店の目印になるもの、ゲーム批評の取り扱い部数》を明記されたFAXを頂ければ幸いに存じます。（担当・柴田）

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評
1997 Vol.14 APRIL

1 特集 1

個性派ゲーム大特集 4

16 特集 2

業界に広がる波紋 66

20 特集 3

ゲームコミック制作の裏側 78

クリエーターの原体験 第三回
24 カプコン開発本部第2・3・6グループ長
安田朗氏インタビュー 88

25 ゲームソフト批評

連載

Illustration / Ken Sugimori
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Ken Kaneko
Logo Design / Brahman co,ltd.

飯野氏多忙のため、「エビスからの手紙」は終了致しました。
ご愛読ありがとうございました。



ーム
集!!

今現在、月々にリリースされるゲームソフトは平均で約60〜70タイトル。年末や連休前といった商戦期になると、100タイトルを越えることも少なくない。

ソフトが矢継ぎ早に数多くリリースされることが良いか悪いかはさておき、そういったソフトの洪水の中で非常に「個性派」なソフトが登場してきたことに注目したい。

「パラッパラッパー」しかり「I.Q」しかり、ゲーム畑とは違うメディアの人々が作った強烈な個性の作品がヒットしている。

それだけでなく、プレイステーションの「ナムコミュージアム」シリーズや、セガサターンの「セガエイジス」といった、かつてヒットした個性の強いゲームたちが、古参ゲーマーだけでなくPS、SSデビューの人々をも魅了している。技術力が今ほど高くなかった分、昔のゲームはアイディアとセンスで勝負している作品が多く、そうした本質的な面白さが見直されていることの証明だろう。

そこで、こういった様々なゲームの個性について特集を行うことに

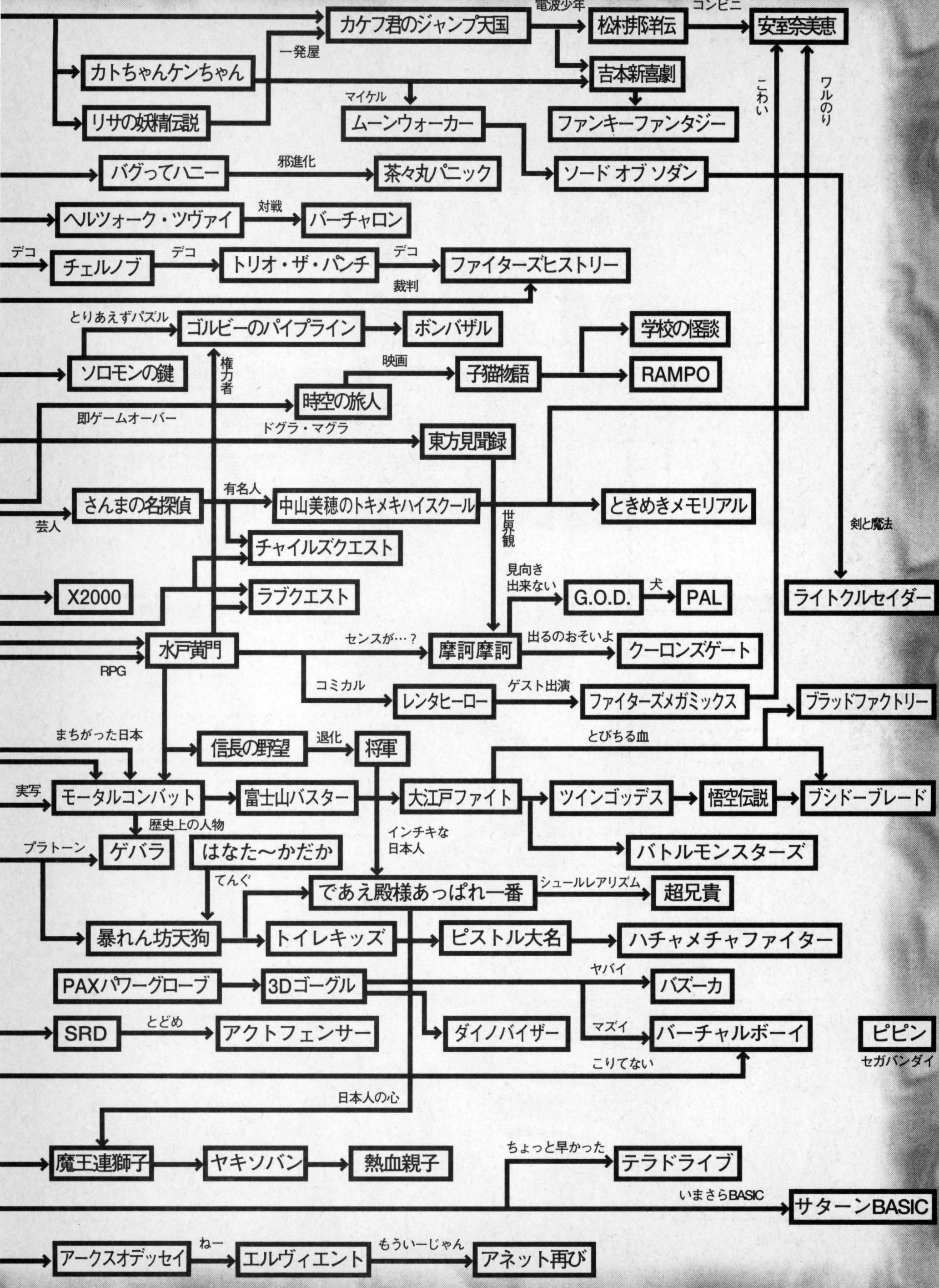
第1特集

個性派ゲ

大特

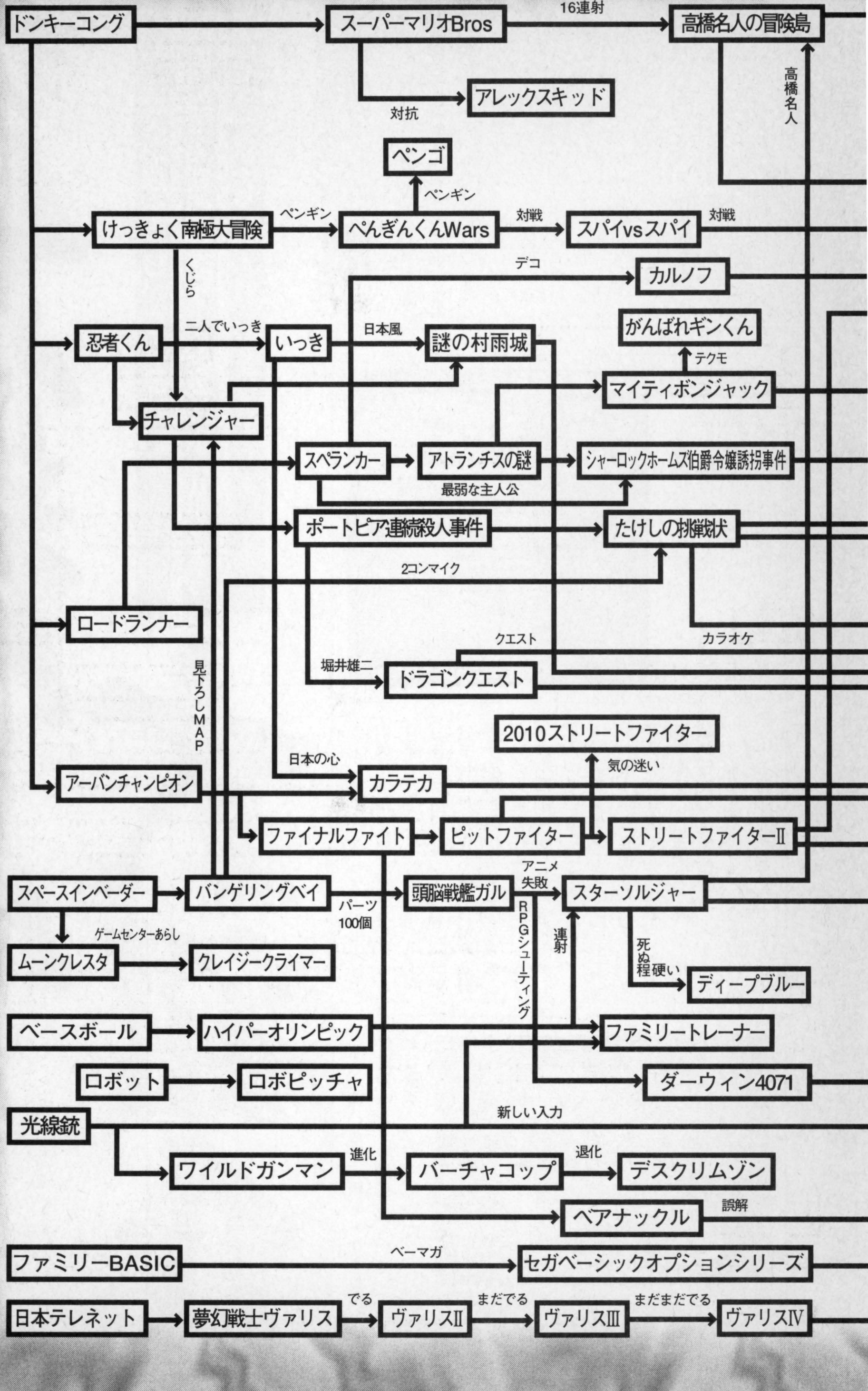


した。題して「個性派ゲーム大特集」。個性的なゲームとは？　粋なゲームってなんだろう？　ゲームの粋を見極めよう。



カケフ君のジャンプ天国
電波少年
松村邦洋伝
コンビニ
安室奈美恵
一発屋
カトちゃんケンちゃん
吉本新喜劇
マイケル
リサの妖精伝説
ムーンウォーカー
ファンキーファンタジー
こわい
ワルのり
バグってハニー
邪進化
茶々丸パニック
ソード オブ ソダン
ヘルツォーク・ツヴァイ
対戦
バーチャロン
デコ
チェルノブ
デコ
トリオ・ザ・パンチ
デコ
ファイターズヒストリー
裁判
とりあえずパズル
ゴルビーのパイプライン
ボンバザル
学校の怪談
権力者
ソロモンの鍵
映画
子猫物語
RAMPO
時空の旅人
即ゲームオーバー
ドグラ・マグラ
東方見聞録
有名人
さんまの名探偵
中山美穂のトキメキハイスクール
ときめきメモリアル
芸人
世界観
剣と魔法
チャイルズクエスト
見向き
出来ない
X2000
ラブクエスト
G.O.D.
犬
PAL
ライトクルセイダー
水戸黄門
センスが…？
摩訶摩訶
出るのおそいよ
クーロンズゲート
RPG
コミカル
レンタヒーロー
ゲスト出演
ファイターズメガミックス
ブラッドファクトリー
まちがった日本
信長の野望
退化
将軍
とびちる血
実写
モータルコンバット
富士山バスター
大江戸ファイト
ツインゴッデス
悟空伝説
ブシドーブレード
歴史上の人物
インチキな
日本人
プラトーン
ゲバラ
はなた～かだか
バトルモンスターズ
てんぐ
であえ殿様あっぱれ一番
シュールレアリズム
超兄貴
暴れん坊天狗
トイレキッズ
ピストル大名
ハチャメチャファイター
PAXパワーグローブ
3Dゴーグル
ヤバイ
バズーカ
SRD
とどめ
アクトフェンサー
ダイノバイザー
マズイ
バーチャルボーイ
ピピン
セガバンダイ
こりてない
日本人の心
魔王連獅子
ヤキソバン
熱血親子
ちょっと早かった
テラドライブ
いまさらBASIC
サターンBASIC
アークスオデッセイ
ねー
エルヴィエント
もういーじゃん
アネット再び

個性派ゲームの系譜


ドンキーコング
スーパーマリオBros
16連射
高橋名人の冒険島
高橋名人
アレックスキッド
対抗
ペンゴ
ペンギン
けっきょく南極大冒険
ペンギン
ぺんぎんくんWars
対戦
スパイvsスパイ
対戦
くじら
デコ
カルノフ
がんばれギンくん
テクモ
忍者くん
二人でいっき
いっき
日本風
謎の村雨城
マイティボンジャック
チャレンジャー
スペランカー
アトランチスの謎
シャーロックホームズ伯爵令嬢誘拐事件
最弱な主人公
ポートピア連続殺人事件
たけしの挑戦状
2コンマイク
ロードランナー
クエスト
カラオケ
見下ろしMAP
堀井雄二
ドラゴンクエスト
2010ストリートファイター
気の迷い
日本の心
アーバンチャンピオン
カラテカ
ファイナルファイト
ピットファイター
ストリートファイターII
アニメ失敗
スペースインベーダー
バンゲリングベイ
パーツ100個
頭脳戦艦ガル
スターソルジャー
RPGシューティング
連射
ゲームセンターあらし
ムーンクレスタ
クレイジークライマー
死ぬ程硬い
ディープブルー
ベースボール
ハイパーオリンピック
ファミリートレーナー
ロボット
ロボピッチャ
ダーウィン4071
光線銃
新しい入力
ワイルドガンマン
進化
バーチャコップ
退化
デスクリムゾン
ベアナックル
誤解
ファミリーBASIC
ベーマガ
セガベーシックオプションシリーズ
日本テレネット
夢幻戦士ヴァリス
でる
ヴァリスII
まだでる
ヴァリスIII
まだまだでる
ヴァリスIV

編集部厳選!!

超個性派ゲーム大紹介

ファミコンからPS、SSまで、歴史に残る超個性派ゲーム全29本（ハンパだ！）を堂々一挙大公開！

御意見無用のラインナップ 超個性派ソフトの大祭典！

今からゲーム批評編集部特選「超個性派ソフト」全29本を紹介する訳ですが、これらのソフトをチョイスしたキーワードは「バッグン」です。バッグンに名作、バッグンに面白い、バッグンに変わってる、バッグンにバカ……そしてどれもバッグンに個性的です。それぞれ極めたベクトルは違えど、どれもバッグンに最高な逸品ばかり。さあ、あなたはどれから試しますか？（編集部）

超個性派ゲーム ●ZERO

ゲームのかんづめVol.2

セガ／¥3,980／'94年3月18日



「毒電波で作られたゲーム」という「16ｔ」。

セガの広報、竹崎氏が「メガドライブ名作ソフト10選」（P.38参照）で上げている「ゲームのかんづめVol・2」は、セガの通信ゲームサービス「ゲーム図書館」のタイトルを複数収録したメガCD用ソフト。このVol・2では、「どきどきペンギンランド」「テディボーイブルース（BGMが石野陽子の歌と違っているのが残念）」といったセガ往年の名作や、オリジナルのRPG・アドベンチャーが入っている。中でも特筆すべきは、ファンタジーゾーンに出てくるヘビーボムを使ったスプラッタアクションゲーム「16ｔ」と、うちわを持った主人公が煽いで飛びながらゴールを目指すという「アウォーグ」だ。どちらもセガに入社したばかりの新人がプログラムしたとのことで、粗削りながら個性的なセンスが炸裂している。これは要チェックだ。



風を上手く使って操作する「アウォーグ」。粋です。

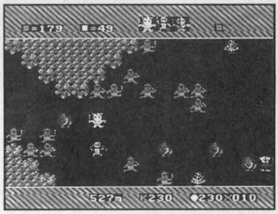
個性派ゲーム大特集!!

ファミリーコンピュータ

超個性派ゲーム ●1

ボコスカウォーズ

アスキー／¥5,500／'85年12月14日



ＭＳＸ版を遊んだ人も多いのでは？

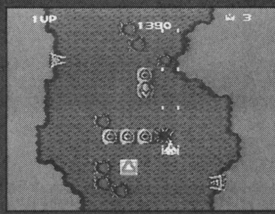
ファミコン初期の名作ＲＰＧ。制作にあたったラショウ氏は現在ソフトハウス「イタチョコ・システム」の代表者。木などに姿を変えられた味方を捜しつつ、敵の城に乗り込んでいくという内容。敵キャラ、味方キャラが数十人入り乱れて戦う様は、まさにボコスカ。このゲームにはテーマソングがあり、それを歌いながらプレイすると戦いに勝利しやすい、という都市伝説がある。そのテーマソングを掲載しよう。

♪すすめ～すすめ～ものど～も～　じゃまな～てきを～けちら～せ～　めざせ～てきの～しろへ～　お～ご～れ～す　たおすのだ～

超個性派ゲーム ●2

頭脳戦艦ガル

デービーソフト／¥4,900／'85年12月14日



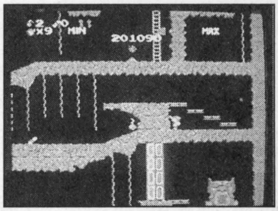
単調な甲高いＢＧＭが耳に残ります。

「頭脳戦艦」。カッコいいタイトルの響きにつられてプレイした時点で、罠にハマってます。パッケージには「スクロール・ロールプレイングゲーム」と書いてありますが、どうしても「スターフォース」のパクリに見えてしまうのは気のせいでしょうか。一応ＲＰＧということで自機がパワーアップするんですが、斜めにしか弾が撃てなくなったりして、逆に不利になるのが謎です。3種類しかないステージを延々とループしながらアイテムを集め、百個集めると最終ボスが出てきて、倒すとエンドメッセージが10行出て終わり。結局、何が頭脳戦艦なのか最後まで分からないのが凄いです。

超個性派ゲーム ●3

スペランカー

アイレム／¥4,900／'85年12月7日



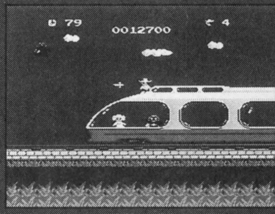
今や伝説にまでなっている、貧弱ヒーロースペランカー。

スペランカーは、地底深く隠された財宝を求めて探検します。その心意気や良しですが、もうちょっと体を鍛えてから行った方が良かったでしょう。とにかくスペランカーは良く死にます。自分の身長より高い所から落ちたら死にます。階段をジャンプで降りたら死にます。下り坂に向かって飛んでも死にます。さすがは「ゲーム史上もっとも脆弱な主人公」です。あまりにも死にやすくて、相当ストレスが溜まります。「脳内革命」で言うところのノルアドレナリン（毒性分泌液）出まくり。長生きしたい人はプレイしない方が賢明です。

超個性派ゲーム ●4

チャレンジャー

ハドソン／¥4,900／'85年10月15日



コロ○ロで知った裏技を試すのも面白かった。

キーアイテムが眠る洞窟を必死で守るスケルトンを横目に主人公がすり抜けて洞窟に入ったり、何かとまぬけな裏技が多いのが、このゲームの特徴です。また、当時には珍しく難易度をいじれるゲームなのですが、初期状態は敵が少ないと、ウッカリ難易度を一つでも上げようものなら、8方向からザコキャラが高速で攻めてくるなど、その辺りの容赦の無さかげんもステキ。2面では、ライフ回復手段がクジラを見るだの、敵を倒すと出てくる宝石を見るだの、ライフがないから回復したいのにチャレンジャーぶりが要求されるのにも注目です。

読者の主張

メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

メーカーや雑誌の評価にこだわらず、面白い物を肌で感じていきたい。個人がゲームを作れる環境ができたらいいな。

（大阪府　イーグル）

超個性派ゲーム●5

アトランチスの謎

サン電子／¥4,900／'86年4月17日



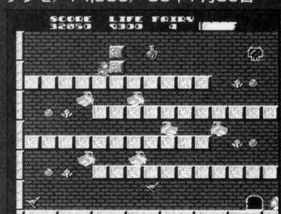
今思えば「トゥームレイダース」の原型かもしれません。嘘。

「スペランカー」もそうですが、ゲームに出てくる探検家はどうしてこうも間抜けな奴が多いんでしょうか。このゲームの主人公ウィンは、高い所から落ちて死ぬことはないですが、自分の投げた爆弾であっけなく死にます。裏技で無敵になった時も、やはり自分の投げた爆弾で死ぬという筋の通し方が立派です。難易度が異常に高く、すぐ死ぬ、すぐ落ちる、すぐタイムオーバーの三重苦。果たして全百ステージをクリアした人は何人いるのでしょうか？ 開発者にプレイさせてクリアするまで拉致監禁してやりたいソフトのナンバーワンです。

超個性派ゲーム●6

ソロモンの鍵

テクモ／¥4,900／'86年7月30日



固定画面パズルアクションの最高傑作だと断言します。

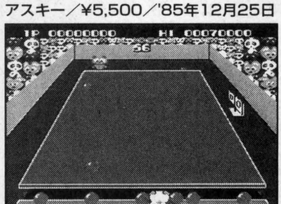
ファミコン初期に発売されたアクションパズル。石を出したり消したりする魔法を駆使し、全50面あるステージをクリアしなければならない。後半の面に行くほど高いテクニックと頭脳を要求され、また30種類以上あるアイテムも上手く使っていかないとクリアは難しい。個性豊かな敵キャラクターも数多く登場し、プレイヤーを悩ませる。

とにかくアクション性とパズル性が上手く噛み合い相乗効果を生んで、長く遊べる名パズルゲームに仕上がっている。もともとはアーケードからの移植だが、このような完成度の高い作品が10年以上も前に発売されていたことに驚かされる。

超個性派ゲーム●7

ぺんぎんくんWARS

アスキー／¥5,500／'85年12月25日



見るからに楽しそうなゲームでしょ？

ゲーム内容はごく単純で、卓球台のようなコートを挟んでペンギンを始めとするコミカルな動物たちとボールを投げ合うというもの。ボールにぶつかるとキャラクターは気絶し、その間にボールをぶつけて連続的に気絶させる、という完全必勝法があるため、ゲーム自体に深みはあまりない。しかし、とにかく登場するキャラクターがとてもファンシーで、当時としては珍しく女の子ユーザーを惹きつけたゲームとして高く評価できます。オリジナルのアーケード版を制作したのは、今は無きUPL。気絶したペンギンが、「忍者くん」が気絶した時とソックリなのが微笑ましいです。

超個性派ゲーム●8

2010ストリートファイター

カプコン／¥5,800／'90年8月8日



自らの身体の謎を解くため、戦えケビン！

「ストリートファイター」の名前がついているからといって、あんな感じの格闘ゲームを期待したら、見事にスカされます。今年で生誕10周年を迎える「ロックマン」みたいなアクションゲームです。妙に厳しい難易度とか、やる気のない敵キャラのデザインとか、なにかの気の迷いで作ったとしか思えません。主人公「ケビン」は、同社の「ロストワールド」の主人公と「ストII」のガイルを足したような感じで、イカすカプコンキャラの片鱗を見せていますが、著作権表示を見ると「ステイタス」なる謎のメーカー名が書いてあるのは何なのでしょうか。なんだか存在自体が謎なソフトです。

読者の主張

メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

夢を売る業界なのだから、商売やしがらみがイヤな形で、透けて見えるようなことはやめて欲しい。

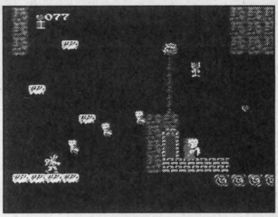
（大阪府　GIR）

ファミリーコンピュータディスクシステム

超個性派ゲーム ●9

光神話　パルテナの鏡

任天堂／¥3,300／'86年12月19日



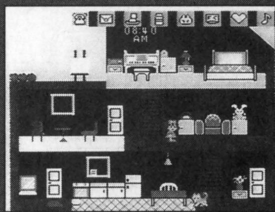
ひたすら上に登っていくゲームでした。

アイテムを買い集めたりステージボスが存在したりと、当時にしてはゼルダっぽさが残る縦スクロールシューティングですが、主人公が特定の敵から攻撃を受けるとナスビに変化する辺りに、個性派たる由縁が少し見え隠れします。ナスビになった主人公は攻撃できず、泉に入るまで治りません。それまで敵から逃げるしかなく、間違いなくパニックに陥るのです。しかし、一番スゴイのは死んだ時の音楽。「パーラッパラーバラバラバラバッ、バー」というドリフのオチに似た音楽が、死んだのにウッカリ笑わせてくれて、ただでさえ個性的な作品にいらぬ拍車をかけています。

超個性派ゲーム ●10

アップルタウン物語

スクウェア／¥3,400／'87年4月3日



猫が妙にカワイイのもポイント高し。

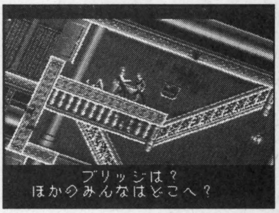
このゲームはアメリカの「リトルコンピュータピープル」を元にした、モニター上の人間の行動を観察するゲームである。この人間、アメリカ版ではオヤジなのだが、本作ではルーシーという女の子。ジャックフロスト似のルーシー嬢の魅力は、何か行動を起こす度に行われるロードを乗り越えた先の、セクシィなゴーゴーを踊ったり、華麗にピアノを弾いたりする無理矢理っぽいムービーで発揮されている。10年前に「エンディングのない」「ギャルゲー」なんてinなゲームがあったとは。時代の先端をカラ馬一着で駆けていった作品で、スクウェアの先見の明を実感したい方はどうぞ。

スーパーファミコン

超個性派ゲーム ●11

セプテントリオン

ヒューマン／¥8,500／'93年5月28日



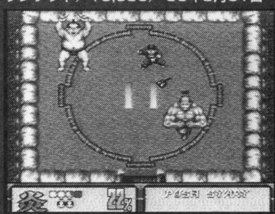
映画的演出とゲーム性の融合が見事な一作。

映画「ポセイドン・アドベンチャー」をゲーム化したかのような、映画的演出の光るアクションアドベンチャーゲーム。ただでさえ迷路状になっている豪華客船内が、沈没による傾きによって刻々と状態が変化するため、機敏な判断と冷静な行動を要求される。この船が傾くというシステムは、スーパーファミコンの回転機能をフルに活用した秀逸なシステムと言える。極限状況の中で手と手を取り合って出口を探すキャラクターたちに感情移入してしまう臨場感、節目節目で繰り広げられる人間ドラマなど、あらゆる要素に秀でた名作。

超個性派ゲーム ●12

であえ殿様あっぱれ一番

サンソフト／¥9,800／'95年3月31日



もはやコメントのしようがありません。バカです。

タイトルだけですでに確信犯的バカソフトですが、中身もやっぱりバカ一色。「いっき」「東海道五十三次」「水戸黄門」といったサン電子和風バカゲーの血を受け継いだサラブレッドとも言える作品です。「バカ殿」と「バカ王子」が超兄貴の如くマッチョマンに変身しつつ世界を行脚するわけですが、日本以外の国のパロディの仕方が凄い。中国ではパンダが3wayで笹を投げ、インドでは人々が国技カバディをしながら襲撃してきます。そういった異常さの一切合切を宇宙人のせいにしてしまうところも潔くて良いです。一見の価値あり。

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

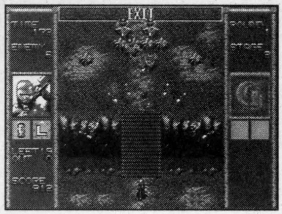
安室がサターンで出る時代…。世の中おかしいっす。

（山口県　磯部英昭）

超個性派ゲーム ●13

ゲイングランド

セガ／¥6,000／'91年1月3日



末永く、じっくりと味わいたいソフトです。

固定画面の面クリアタイプのゲームで、それぞれ攻撃パターンの異なる20タイプのマイキャラを上手く使ってステージを戦い抜いていくという、戦略性が必要な奥深いシステムが実に素晴らしい。原始・古代・中世・未来と四種類用意されたステージ、一人一人の個性が際立つマイキャラたち、幻想的な音楽など、抜群の完成度と特異性を持った名作といえるだろう。メガドライブ版には現代ステージが追加され、アウトランなどの筐体が置いてあるゲームセンターで戦う面もある。ぜひサターンの「セガエイジス」で復活させてもらいたい作品のひとつだ。

超個性派ゲーム ●14

宇宙戦艦ゴモラ

UPL／¥7,500／'91年9月30日



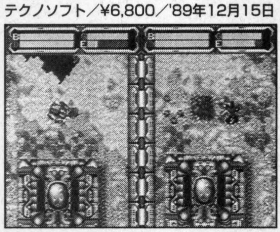
自機ゴモラは、デカイ。なぜなら戦艦だから。

「頭脳戦艦」と違って、こちらの戦艦は良く出来ています。一見してR-TYPE風の横シューですが、注目すべきはビームカーソル。自機からカーソルの地点にビームが発射されるわけですが、このカーソルを独立して動かすことが出来、自機を画面左に置いて安全を確保しつつ、ビームで画面右の敵や壁の向こうの敵を遠距離射撃することが可能です。また、ビームの爆風は敵のほとんどの弾を打ち消せるので、「自機の周りに爆風のバリアを張る」「敵の弾を防ぎつつ攻撃」といった戦略がとれます。このビームシステムは奥深く、まさに絶品。これを名作と思うのは私だけでしょうか。

超個性派ゲーム ●15

ヘルツォーク・ツヴァイ

テクノソフト／¥6,800／'89年12月15日



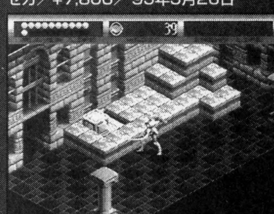
画面分割による対戦も異様に盛り上がる。

リアルタイム戦略シューティングSLG。部隊を生産して敵陣に送り込みつつ、戦闘機と機動歩兵に変形する自機を操って敵の兵器群や敵機（自機と同性能）を駆逐し、敵陣地の攻略を行うことがゲームの目的。ユニット数が多いわりに、まとめて命令を伝達・実行させることができず、今となっては煩雑に感じる部分もあるが、SLGといえば「信長」「大戦略」だった当時、このゲームの先進的な内容は時代を先取りしており（なにしろSFC版ポピュラスが発売される1年前のソフトだ）、MDマニアの琴線に触れるイッポンであることは間違いないってそれは俺のことか。

超個性派ゲーム ●16

ライトクルセイダー

セガ／¥7,800／'95年5月26日



トラップの謎解きにはけっこう悩まされます。

メガドラ晩期に生まれた異色作。制作はあのトレジャー。地味な洋ゲーの様な雰囲気からほとんど話題にならなかった作品だが、内容はズバ抜けて面白い。騎士である主人公は、休暇中母国で奇妙な失踪事件に遭遇。国王に頼まれ、村人たちの捜索と事件の真相を探るため謎の地下ダンジョンへ……。物語よりもトラップ中心のアクションRPGとなっており、岩を転がしたり、スイッチによって風向きを変えたりとバリエーション豊富な仕掛けはナカナカ秀逸。画面の緻密さや、多間接キャラなど技術の高さは相変わらず。トレジャーの硬派さが伺える作品。

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

どうなるのか心配…。って言うより面白くって目が離せません。任天堂。
（東京都　御畑郁子）

個性派ゲーム大特集!!

超個性派ゲーム ●17

コミックスゾーン

メガドライブ

セガ／¥7,800／'95年9月1日



痛快アメコミ・アクション！ この言葉に尽きます。

メガドラ末期に発売され、今や秋葉原で1万円以上の値がついているということからもこの作品の凄さが分かります。主人公の漫画家スケッチ・ターナーが、自ら描いたマンガの悪役によってマンガの世界に閉じ込められてしまうというのが本作のストーリー。マンガが舞台ということで、コマとコマの間を移動したり、悪役が描いた絵が敵となって襲ってきたりと、多くの奇抜な演出とアイディアが盛り込まれています。ターナーのアクションも芸が細かく、気持ち良く遊べる。アメコミのクールなセンスが横溢する粋なソフトです。

超個性派ゲーム ●18

マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー

セガ／¥6,000／'90年8月25日



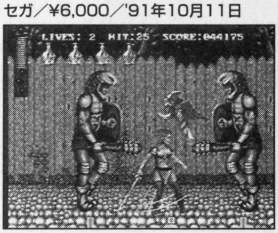
これがマイケルのスペシャル攻撃！ ポウ！

あのマイケルジャクソンが主人公のアクションゲーム。「ポウポウ」と謎の呪文を発し、踊りながら攻撃するマイケルの姿が爆笑の伝説的バカゲー。特に最高なのが、体力ゲージを半分使ってのスペシャル攻撃。これが発動すると、マイケルが画面上の敵と共にイカす群舞を繰り広げた後、敵に大ダメージを与えるという妙ちくりんなシステムだ。他にも、ちゃんとムーンウォークをしたり、階段の手すりを「ポ――――」と叫びながら滑り降りたり、なぜか無敵のロボットに変身したり、お間抜けな要素が目白押しだ。ビバ、マイケル！　ポウ！

超個性派ゲーム ●19

ソード・オブ・ソダン

セガ／¥6,000／'91年10月11日



このソフトを堂々と発売したセガに敬礼。

シュワルツェネッガー主演の「コナン・ザ・グレート」がヒットした当時、ブームに便乗すべく粗悪なヒーローファンタジー映画が山のように制作されましたが、このゲームはそういった駄作ファンタジー映画の掃き溜めを凝縮したかのようなテイストを持つ、筋肉ムキムキの濃いあんちゃん＆ねーちゃんが剣と魔法の世界を蹂躙するアクションゲーム。操作性が悪い、すぐ死ぬ、何をすればいいのか分からない……といった洋ゲーの悪い部分が集まった悪性腫瘍の如きゲーム内容は今でも語り草。振り向くためにいちいちレバーを上に入れないといけない点など、あらゆる秩序を破壊し完全超越した伝説の一本です。

超個性派ゲーム ●20

KOLIBRI

ジェネシス32X



淡く美しいグラフィックが目に新鮮です。

ジェネシスの32X用ソフトですが、素晴らしいので紹介します。ジャンルはシューティングゲームで、自機はハチドリ、敵は昆虫や爬虫類という斬新な設定が驚異的です。全方向任意スクロール型で、ホーミングレーザーや炸裂弾といった武器を上手く使いこなし、各ステージのミッションをクリアしていきます。シューティングとして十分に面白い上、幻想的なグラフィックとサウンド、リアルなキャラクターたちが魅力ある世界観を構築しています。環境保護を訴えるストーリーは、同スタッフによる「エコー・ザ・ドルフィン」に通じるものがあると言えるでしょう。

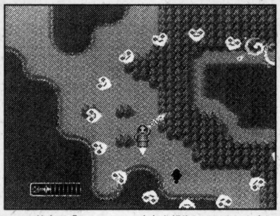
読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

もう超大作RPGは結構です。社会人には時間の都合がつかない時も多いのです。何も考えずにゲームをしたい時もあるのですから。（大阪府　藤岡賢一）

超個性派ゲーム ●21

はにい いんざ すかい

フェイス／¥5,200／'89年3月1日



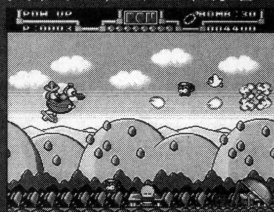
NHK教育の「おーい！ハニ丸」を想像してしまいますね。

埴輪の「はにい」が世界を救うため戦うシューティングゲーム。自キャラのはにいがビームを出して、日本史の世界を行く姿は、きっと日本人なら心に訴えかけられるものがあるに違いない。敵キャラも土偶や銅鐸とグッと来る。また、舞台が「イザナミの心の中」というのもあってか、その世界観はかなり独特。全体のアートっぽいキッチュなセンスはタイトル画面のエッシャー風な趣向にも現れている。ビームを8方向に撃ち分けるなど、難易度はカードを叩き割りたくなることもあるくらい辛めだが、敵を倒して得たお金でお買い物が出来、パワーアップや体力回復が出来るのできっと大丈夫。

超個性派ゲーム ●22

はなた～かだか!?

タイトー／¥7,200／'91年8月9日



敵のたぬき軍団がとってもラブリーです。

妙な横シューが多かったPCエンジンにおいて、このタイトルはかなり警戒心を抱かせますが、実はかなり遊べます。タイトルで分かるように自機は天狗。キャラクターや背景がパステル調で、以前アーケードであった「ハチャメチャファイター」を彷彿とさせますが、数種類ある溜め撃ち、敵巨大戦艦など、かなり「R-TYPE」を意識した作品になっています。敵ボスキャラが「アブドーラ・ザ・ブッチャー」とか「ジェイソン」といったパロディで統一されているのが変ですけど、シューティングとして良く出来ているんですよ、これが。

超個性派ゲーム ●23

竜の子ファイター

トンキンハウス／¥5,600／'89年10月20日



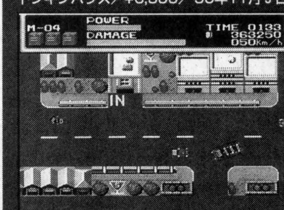
シュールな世界観と激辛な難易度のギャップがスゴイ。

なんてことない「カトちゃんケンちゃん」風スクロールアクションゲームですが、本作品最大のウリは、漫画家の宮下あきら氏によるキャラクターで5つの世界を冒険するというところ。でも、肝心の宮下キャラがファミコン並みのグラフィックのお陰でダイナシになっているところが見る者をちょっと切なくさせます。しかし、中ボスを倒した後、主人公が2等身から8等身に変身してボスと対決する様は、まさに「努力・友情・勝利」の三要素を兼ね備えた異様なテンションを感じさせます。でも、ゲームは難しすぎてすぐパッドを投げ出すことうけあいです。

超個性派ゲーム ●24

カットビ！宅配くん

トンキンハウス／¥6,500／'90年11月9日



画面は地味だけど、かなりアナーキーなゲームなのだ。

自転車とバイクに乗って荷物を配達するだけという内容で、別にゲームにしなくてもいいんじゃないかと思いますが、これはこれでオツなもの。配達の行く手には、街を支配する「ブラックドッグ団」の暴走車、命知らずのおばさんが乗る自転車などが立ちはだかります。それら障害物に対抗すべくショップで爆弾を買い込み、攻撃することが出来たりします。もちろん敵も地雷をばらまいたりして応戦してきます。そんな無法状態の中でも、信号無視をするとパトカーがやってきて逮捕されてしまいます。この理不尽なバランス感覚が最高です。

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

任天堂さんの言う「ゲームの危機」は現実に起こっていると思う。どこかのメーカーが商売っけなしで斬新なゲームを出す事を期待。（神奈川県　吉田興信所）

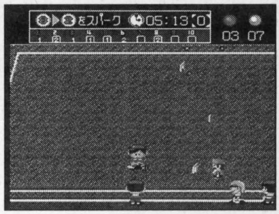
個性派ゲーム大特集!!

超個性派ゲーム ●25

PCエンジン

あっぱれ！ゲートボール

ハドソン／¥4,900／'88年12月22日



バカな企画を大まじめに作ったところが偉いです。

日本ゲーム史上、二本しか存在しない驚異のゲートボールゲーム（ちなみにもう一本はアーケードの『ハローゲートボール』。作ったのはあのデコ！）。ゲーム業界不毛の地である高年齢層を訴求対象にした作品だと思われますが、その成果がいかほどだったのかいささか疑問です。しかし、ゲートボールのルールをレクチャーしてくれるモードがあり、ゲームをプレイしながらちゃんとゲートボールを理解できてしまうという、実は優れたエデュテイメント・スポーツソフトなのです。高年齢化社会に突入した日本、今後またゲートボールゲームがリリースされるかもしれませんね。

超個性派ゲーム ●26

プレイステーション

パペットZOOピロミィ

ヒューマン／¥5,800／'96年2月16日



世にもおぞましい光景がモニター上に展開します。

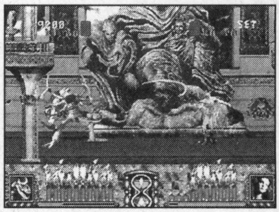
様々なパーツを組み合わせて自分だけの動物を作り、それを眺めたり育てたりするゲーム、と言えば聞こえは良いですが、やってることは神をも恐れぬ動物大実験です。いろいろな動物の手足や体をくっつけ、それが見事に動き出したらOK。しかし、ゾウの体・フラミンゴの足・ゴリラの手・ウミガメの頭をくっつけた異形の生物がもぞもぞと蠢き、おいしそうに餌を食べる様は、脳髄に強烈な印象を残します。クローン技術や遺伝子工学の在り方について学会で議論が行われている最中、こんな破天荒で野放図なソフトが世に送り出されてしまうとは、まさに世紀末という感じがしますね。

超個性派ゲーム ●27

セガサターン

バトルモンスターズ

ナグザット／¥5,800／'95年6月2日



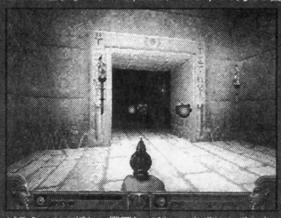
キャラクターが個性派揃い。アクションもカッコイイ。

ゲーム内容はズバリ「ヴァンパイアハンター」＋「モータルコンバット」。実写取り込みを使ったゴシック調ファンタジー格闘ゲーム。18歳以上推奨だけあって、血や肉片が飛びまくる！あるステージではリングアウトすると巨大人喰い花にバクバク喰われてしまったりするのだ。ヒェー。でも、実際にプレイしてみると、グラフィックのおどろおどろしさとは裏腹に、実に良く遊べる格ゲーに仕上がっていることが分かります。アッパーで浮かせてからの空中コンボとか、けっこうやりがいがあるんです。ただの悪趣味ゲームではない、渋くてダーク（誉め言葉）な逸品だ。

超個性派ゲーム ●28

西暦1999 ファラオの復活

BMGビクター／¥5,800／'96年11月29日



ピラミッドの妖しい雰囲気がゲームを盛り上げます。

ゲーム内容は「DOOM」と「トゥームレイダース」を足したような感じで、3Dシューティングの爽快感とアドベンチャーの達成感を同時に味わえる絶妙なバランスが素晴らしい。ステージを進めていくとアイテムが次々と手に入り、アイテムを使うことによって前は行けなかった所に行けるようになり展開が広がるなど、その懐は実に広い。敵のエイリアンやピラニアが気持ち悪いまでに良く動き、危険と隣り合わせの状況も合間って、常に背筋がゾクゾクするような緊迫感を与えてくれる。隠れた名作にしておくには惜しいソフト。多くの人に遊んでもらいたいものだ。

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

コナミのときメモグッズに関する取り組み方がえげつない。（濃い）ときメモラーは全部集めたいに違いない。高価で限定で不満が残る。
（三重県　ヤスとも）



画　岡元建三

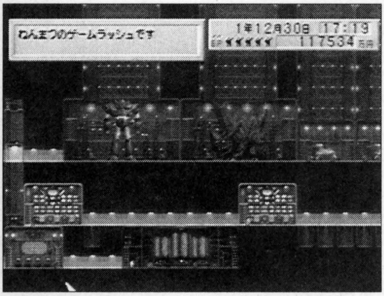
岡元建三の俺の大「AZITO」日記

アジトをつくる。今思えば懐かしくもあきれてしまう行為に子供の頃は夢中になっていた。君は怪人、俺は大首領と、役割を無理やり割り振っては町を偵察し、いたずらにせいを出していたあの頃。戦うだの、変身だの、そんな単語に無駄に血を燃やし世界征服を夢見た子供も、今ではすっかり30代。秘密基地を造る場所もなければ、そんな心も忘れかけていた。

日々は変わらず流れていく。明日も今日と同じと思っていた2月28日。秘密基地セットとも言うべきソフトがリリースされた。それが、「AZITO」である。

この日を境に、再び大首領としてのながい生活が始まった。

秘密基地をレイアウト。動力室、総司令室や、その他の部屋も次々と右脳で配置。パッと見ためはイイ感じ、これならイケると電力オン。次々に電力が供給されていく。完成だ。第一次工期終了と浮かれ、どの怪人を造るかを考えていたそのとき、異常事態が発生！　どうやら地上への通路がうまく建設されていなかったために、動力室内部に異常な熱量が溜まり爆発しそうになっている。



俺のロボが、怪人が出番を待っている。

ゲームスピードを最速にしていたこと（忘れていた）、総司令室を動力室の隣に配置したなど、ミスが重なって基地はあえなく大爆発。

教訓、安全第一である。

新たな気持ちで建設した弐号棟は、教訓を生かした実に機能的な造りに仕上がった、と思っていた。ところが、工場長や研究員から、動力室から発生する振動・毒電波の影響で働く気になれないとの不満が発生。情けなくもあるがこれも世界征服のため、笑顔で部屋の配置替えをする。

ようやく開発・生産開始。まず造るもの、それは怪人だ。だが兵力を備蓄していくためには食料や、家電製品などの販売もおこなわなければならない。何事も地道が大切、お客が一番である。

こうして得た金銭によって開発された怪人軍団も、戦うばかりが能じゃない。スパイ活動もまた、重要な任務であり時として財宝の発掘や、新素材の発見など素晴らしい成果を上げることもあり、欠かすことができない（私の怪人軍団のなかでは、オコゼオトコが¥1000000000を発見、名誉怪人として死んでも死んでも開発し続けている）。

いまだ続くアジト生活。ロボや怪獣・戦艦・戦闘機など、あらゆる兵器を駆使し敵をせん滅、日一日と世界征服の野望へ突き進んでいる。多くの人材をリストラした。何人もの怪人が死んだ。それでもがんばる大首領。それが俺。

このゲームは、「タワー」タイプの経営SLGの要素を懐かしい特撮番組のくくりのなかで展開したゲームである。いざプレイすると地味に感じるところもあるが、心のつかみかげんは実にうまい。

そして俺の秘密基地生活はまだまだ続くのだ。

PROFILE

KENZO OKAMOTO

1967年生まれ。造形家。映画、ゲーム、TVCFを中心に活動中。ジャンルを問わずほとんどのゲームに手を出すヘビーゲーマー。最近のお気に入りはDiablo。代表作として女神異聞録ペルソナCF、ジ・アンソルブドプロモーション用エイリアンほか。

AZITO [SLG]　メーカー：アステック21／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年2月14日

個性派ゲーム大特集!!



ヘナチョコイタチョコ

イタチョコ・システム。コンシューマゲームファンには聞き慣れないソフトハウスだ。それもそのハズ。イタチョコ・システムはパソコンにのみその作品を発表し続け、マニアックな人気を博しているソフトハウス。その特徴を簡単に一言でいうのは難しい。だが、敢えて挑戦してみよう。

「自由」。

簡単だった。

だが、イタチョコゲームの自由は普通のゲームが謳う自由とは全然違う。イタチョコの自由は「極端に自由」。故にスタートはあってもゴールはない、多分。どこにいって何をしようと構わない。さらにどこに行かなくても何をしなくても構わない。



「あの弁当を～」。この街の人、結構何でも食べてくれます

「あの素晴らしい弁当を2度3度」では伝説の最終弁当「ハルマゲ丼」の完成、「おませなおませな屋台大作戦」では自分が捨てた犬、ロデムを買い戻すこと。そんな目的があるにはあるが、どうでもいいのだ、そんなこと。「男はイカ丸焼き」というテーマの、白飯の上にイカ丸焼きを3つ乗せたイカ丸焼き丼。売る私もバカだが真似するライバル店はさらにバカ、それを買う客は…。いやお客様にそんなことをいってはいけない。

「野犬ロデム」は野良犬シミュレーション。日がな一日怖い幼稚園児にシメられたりゴミ箱をあさったり。そんなゲームを遊ぶ私もバカだが、真面目に作るイタチョコも…いや制作者様にそんなことをいってはいけない。



「蒸し蒸しチキンそり旅行」。そりにのって極点を目指せ。

この一連のゲームの作者ラショウ氏は、FC初期のソフト「ボコスカウォーズ」の作者でもある。そのゲームセンスもさることながら、グラフィックセンスや制作姿勢もこのシリーズの人気の支持の大きな要因だ。同じゲームと呼ぶにはFFⅧに失礼な、鉛筆画をそのまま取り込んだようなグラフィック（イタチョコのセンスの方が好きだけど）。「ニセミジンコのうそひみつ」というタイトルを堂々と謳ってしまう姿勢（ちなみにこれはウソミジンコの生態完全シミュレーション、何じゃそりゃ）。

怒る奴もいるんだろうが、それもなんか野暮。だらだら遊べというのなら、こっちもだらだらつきあおう。それが粋ってもんだから。

（編集部）

イタチョコ・システム

イタチョコ・システムのゲームはWin／Macに向けて9本ぐらい絶賛発売中

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

この業界で１番足りないのは「物語を作る」プロだと思う。マンガでも映画でも、評価されるのは話の内容であって、絵のキレイさではない。（徳島県　高田敏宏）

バカゲー大賞受賞作品「ラブクエスト」イワタカヅト氏インタビュー

死ぬ前にバカゲー!!

「ラブクエスト」。際だった個性でユーザーに強烈な印象を残した、バカゲー恋愛RPGだ。その奇天烈なシナリオを担当したイワタカヅト氏に「ラブクエスト」、そしてバカゲーに対する思いを聞いた。

「ラブクエスト」その誕生

編集部（以下編）：「ラブクエスト」は、その強い個性で有名な作品ですね。

イワタカヅト氏（以下イ）：ある雑誌の「輝け第一回バカゲー大賞'95」で賞を頂きました。

編：「ラブクエスト」にはそもそもどういう狙いがあったんですか？

イ：もともと恋愛モノ、ギャルゲーを作ろうと思ってたんです。コンセプトをたてるところは、それはもう、すごいまじめにやりましたよ。テーマは「愛」なんですけど、ただ、それが非常に断片的にでてくるんですよ。

編：シナリオにですか？

イ：いえ、プロデューサーのYさんの頭の中に（笑）。おまけに40分刻みでテーマが変わっていく。「このゲームはジェットコースターRPGなんだ。イベントがどんどん分刻みで起きるんだよ」と言っておきながら、今度は「愛なんだよね。男と女の話の駆け引きの面白さみたいなものを織り込まなきゃだめだよ」と。その40分後に「ドラクエを馬鹿にしたようなRPGにならなきゃ」と激変してる。ずっとそんな調子で、胃が壊れる思いをしましたよ。

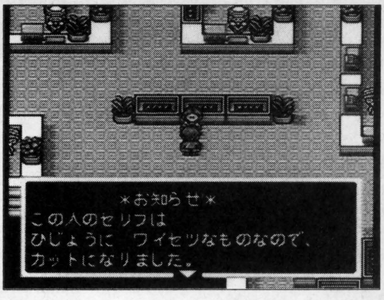
編：もともとテーマのあった作品が、バカゲーへとシフトしていったのは何故なんでしょうか？

イ：仕様書見て「これだめだ」と（笑）。戦闘が、女の子を口説くという訳の分からないシステムでして。Yさん曰く「非常に斬新なシステム」なんですが、抽象的過ぎて誰も消化できないんですよ。こりゃだめだと。もう気分はアンドレア・モーダですよ。アンドレア・モーダって'92年にF1に新規参入したチームなんですが、普通だったらタイヤとかエンジンの開発にお金を使うところを、このチームは、ヌードのレースクイーンのおねーちゃんとか、そんなことにばっかり予算とってたんですよ。当然予選すら通らなかった。「ラブクエスト」も一つの商品という意識はあったんですけれども、気持ちとか、売り方がそのF1チームに近い。クソゲー、バカゲーというものを全面に押し出した形でやるしかないと独断で判断しまして。

編：開き直りの感覚ですか。

イ：開き直りです。自虐です。途中でプロデューサーのYさんも投げてしまいまして。「このタイト





これが「削除～」のセリフ。前代未聞である。

ルはゲーム史上に残るタイトルである」なんて豪語してたんですけど。

任天堂のチェックの嵐

編：実際の制作現場もスンナリとは進まなかったらしいですね。いろいろとチェックされたりしたとお聞きしていますが？

イ：ラストステージに船がでてくるんですけど、船の先頭の方に子供がいっぱいいてその重みで船が傾いているんです。船の平衡を保つのに、子供を一人ずつ海に投げなきゃいけない。そこが案の定ひっかかりました。「子供を海に捨てないでください」という任天堂からの指摘が結構笑えたんですけど。

編：どうやって解消したんですか？

イ：マップを書き直して対処したんですけど。キャラの細かいセリフもすごくぶっきらぼうに書いちゃったもので、セリフ全体の5分の1くらいひっかかって。その対処法の一つとして、セリフを「このせりふは削除されました」にしてそのままいっちゃった。他にも、出てくる敵キャラは全部女の子なんですけど、最初はタバコ吸ってる敵とかお酒飲んでる敵がいたんです。やっぱりそこはチェックされて。だからタバコ持ってる手にタバコだけ無いとか、酒のグラスだけ無い変なキャラがいるんです。

編：敵がやられるときに出す声も変わってますよね。

イ：あのセリフはアフレコの当日考えたんですが、訳分からないですよね。「おぺろぺろーん」とか「すぱぱぱー」とか。「ギザギザのメロン」というのもあったんですけど、声を入れる女の子がどうしてもいやだっていって没になったんです。

編：どうしてそういうセリフにしようと思われたんですか？

イ：「おぺろぺろーん」って女の子に言わせる自分が一番ナチュラル、感覚的に一番楽なんですよ。

編：そこは理屈じゃないんですね。「ギザギザのメロン」も…。

イ：それも楽なんです。私、普通のシナリオも書いているんです。ファンタジーとか。でもそういう仕事に非常に苦しい思いをする。自分をだまさないとやってられないんです。でも「おぺろぺろーん」なら自分をだまさなくてもできる。

編：イワタさんの感性に近いアーティスティックなセリフなんですね（笑）。

イ：アーティスティック（笑）。まあ、でも全部「ギザギザのメロン」みたいなものだとユーザーが引いてしまうかもしれないんで、「おぺろぺろーん」くらいがいいかなと。

楽な自分でゲームを作ると…

編：最近かかわられた「ジ　アンソルブド」という作品でも、そういったイワタテイストは出ているとか。

イ：「ジ　アンソルブド」は「笑かす」の次に楽な自分。電波系の自分でやらせていただきました。もう全然訳分からない。インチキなカウンセリング施設で「あなた、こめかみのところに『アハブ王の毒時計』が埋め込まれていますね」とか、「ほら見てご覧なさい。あそこの信号に無数の不発弾がつきささっているでしょう。そのシグナルカラーを当ててみなさい」とか。「アハブ王の毒時計」って僕にもいまだによく分からないんです。それが2番目に楽な自分なんです。

編：1番目に楽な自分で作った「ラブクエスト」に関して、ユーザーからの反応はどうだったんですか？

イ：「シナリオがいっちゃってい

ラブクエスト［RPG］

メーカー：徳間書店インターメディア／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／発売日：'95年3月17日



イワタカヅト
明治大学卒業後、徳間書店インターメディアを経て、フリーに。ハイパーサイエンスAVG『ジ　アンソルブド（ヴァージンインタラクティブ／JAMP・5月発売予定）』のシナリオを担当。最近では、新宿ロフトプラスワンにてトークライブ他、サエキけんぞう氏（パール兄弟）のメディアプロジェクトにも参加。趣味は女装。

る」とか（笑）。なかには弓月さん（弓月光氏：マンガ家、ラブクエストのキャラデザインを担当）本人がシナリオ書いたと思ってるユーザーもいて、弓月さん頭おかしくなったんじゃないかって（笑）。

編：制作者が「あれは失敗だったんですよ」というバカゲーが多いですが、そういう後悔の念は…。

イ：ないですね。

編：きっぱりと否定しますね。

イ：どうしてかっていうと、ゲームで笑わせるというのは、一番高いレベルにあるんじゃないかなという気がするんです。

「笑わせる」その作業の難しさ

編：実際、笑わせるというのはとても難しい作業ですよね。泣かせるより100倍難しい。

イ：最近のゲームで恐怖がよくテーマになりますけど、驚くというのは生理現象。でも、笑うという行動は生理現象じゃないですから。技術的、感性的なレベルが一番高いんじゃないかなと思うんです。

編：怒ったユーザーの方はいなかったんですか？

イ：怒ったというか、怒らせなかったというのが近いです。「こんなもんに怒ってもしょうがないや」というレベルまでいったから。そういう意味では成功だと思いました。他の反応でいうと、アンケートに「笑いに飢えている人は○つけてください」と書いたら、だいたい○つけてきた。何だろう、ゲームで笑いたい人って割といるんだな、という気がしましたけどね。

編：ラブクエストの笑いは直接的なギャグではないですよね。レベルが高いというか。

イ：高いか低いかは分からないんですけど。

編：直接的な笑いではない笑い。その辺にイワタさんらしさが出ているのかなと思うんですが。

イ：お尻出すの嫌いですからね。お尻出して笑かすの。一番しちゃいけないと思います。なんかデバッグしてる人とか見ると、ゲームしている時、みんなまじめな顔しているじゃないですか。コントローラー握ると皆さん生真面目になっちゃうんですよ。あの生真面目さをいかに崩して、エヘへと笑わせるか。そこにはすごいパワーが必要だと思うんですよ。そこに挑戦していきたいとは思います。個人的には。

バカゲー師、イワタカヅトの今後

編：これからやってみたいゲームは？

イ：そうですね。バカゲー作りたいですね。

編：それは、最初から狙って作るバカゲーですか？

イ：いや、一つスタンスとして、これからバカゲー出しますよ、これはバカゲーですよ、ってそういうパッケージにしたくないんですよ。テーマは環境問題とか、堅いもの。テーマに裏打ちされた馬鹿さとかってあると思うので。

編：そのテーマを描く手段として笑いという方法をとるということですか？

イ：ええ。なんかそういうタイトルがだーっと出てきてもいいと思うんです。ゲームの方向性の中で、そこだけ穴が空いているような気がするんですよ。

編：制作にお金がかかったりいろいろなしがらみもあって、冒険できない部分もあるんでしょうね。

イ：そうですね。笑かすゲームと

ジ　アンソルブド［SLG］ メーカー：ヴァージンインタラクティブ／機種：プレイステーション・サターン／価格：予価￥7,800／発売日：'97年5月2日

かバカゲーって、テレビの深夜枠みたいなものじゃないですか。深夜枠でも「タモリ倶楽部」くらいの質があれば存在感があると思うんです。「スターボウリング」じゃだめですけど。

編：最近下手な新世代機のゲームより、昔のハードの変なゲームの方が面白く感じたりウケたりしている。カッコ悪かったものがクールといわれて楽しまれている傾向もありますしね。

イ：そうですね。今まで日本人の消費水準って、世界の中で考えたら下から数えた方が早いんじゃないかと思ってたんですよ。雑誌に載ってたから買おうとか。これって情報操作の最たるもの。でも最近それが上がってきてるんじゃないかと。笑いにしても、訳分かんない笑い、つぶやきシローとか、今来てますよね。ああいうのが認められるのって、やっぱり消費水準が上がっているからじゃないかと思う。マイナーなものにも目がいくという。

編：そうですね。だからコンシューマでも、もっとバカゲーが出てくるといいですね。

イ：そうですね。

編：ちなみにイワタさんの好きなゲームは？

イ：ベストプレープロ野球です。あれはいいですよ。

編：言ってることと違うじゃないですか（笑）。

イ：自分がやるなら、ですよ。個人的にゲームするんだったら、バカゲーはやりたくないな（笑）。すごい堅いゲームをやりたい。ちまちまちました。

編：そうですか。それでは最後に何かメッセージを。

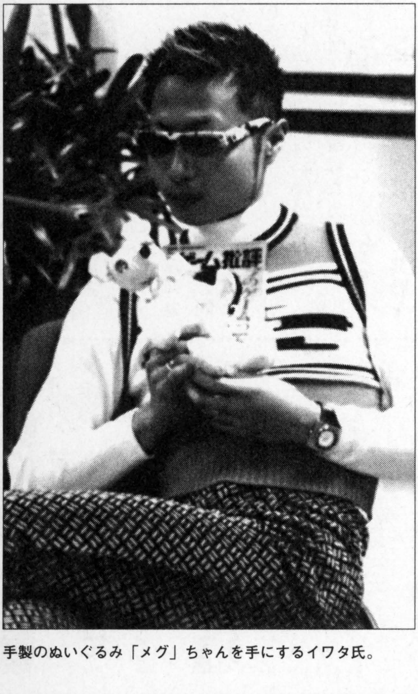
イ：そうですね。バカゲーというマイナーなものに目を向けるという、消費水準の高さをみなさんも誇りに思って欲しいですね。それは一つの栄誉ですから（笑）。あとは、私にバカゲーを作らせてください、と。それ作れたら死んでもいいなという気がするんです。死ぬ前にバカゲー（笑）。

編：それいいフレーズです。

イ：一生に一回はバカゲーをやれと。そんなものでしょうか。

編：ありがとうございました。

（聞き手：斎藤／構成：古庄）



手製のぬいぐるみ「メグ」ちゃんを手にするイワタ氏。

PRESENT

今回のインタビューをなぜか記念して、「ラブクエスト」販促用弓月光等身大イラスト入りプレミアム必至シーツを2名の方にプレゼントします。このシーツ、なにやらマンガ専門店が20万円という値段をつけたとかつけないとか。ゲーム批評テレカも結構なプレミアもんですが（年刊ゲーム批評'96下半期参照）これにはかないません。希望者は「ラブクエスト」への思いをつづった官製はがきを編集部まで送ろう。

〒104　東京都中央区湊2-4-1MGビル3F（株）マイクロデザイン出版局
ゲーム批評編集部「ラブクエストにラブラブ」係まで。



このままもって逃げたいと思いました（古庄談）



●●●短期集中レッスン●●●

イワタプロのバカゲーだましま専科

イワタカツト

熱湯はこの線まで

バカゲーを作ってみたいアナタに、現役のバカがそのノウハウを伝授。
これを読めば、誰でもバカゲー作者になれる！（・・・たぶん）

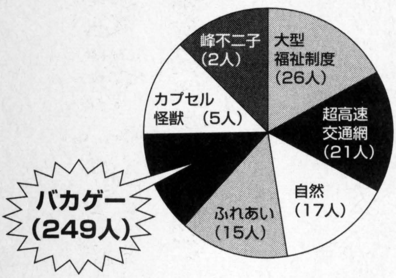
「バカルチャー」に忠誠を誓うアナタへ

バカゲーを世に送るというコトは、寝たきりのおジイちゃんにコンドームをプレゼントするのと同じ、すなわち「嫌がらせ」そのものといえます。

しかし、その「嫌がらせ」が、最近では「小規模なカルチャー」として独り歩きしているようです。これは「バカルチャー」に共感を抱く者が増加しているための現象といえるでしょう。

（左のグラフ参照）

銀座のＯＬ100人に聞きました。
「これからの日本に必要なものは？」



レッスン1 テーマはオーソドックスに



まずはじめに、テーマを決めましょう。

ここで重要なのは、あくまで無難な設定にとどめておくコトです。

たとえば「正義」「友情」「愛」といった定番モノで十分でしょう。

したがって、奇をてらったテーマ、たとえば「放火」「腰の痛み」「毛玉」「アナゴ」「嫁いびり」「画びょう」「小林亜星」など、誰が見てもひと目でバカゲーだと判断できるテーマは逆効果。「ぬかよろこび」などという、表現が困難なテーマも論外です。

企画書に目を通す人々、つまり、メーカーのお偉方から、バカゲーだと悟られては絶対にいけません。そもそもバカゲー市場など、企業レベルで認可されるハズがないのですから。

したがって、表向きには、ステディなゲームであるコトを装う必要があります。

ヘンなテーマ＝バカゲーという発想は、使用済みのナプキンとともに、汚物入れに捨ててください。

過去のバカゲータイトルの数々を見ても、テーマ自体は意外にオーソドックスなものが多いコトに気づきませんか？



'95夏、イワタプロ企画の『月間！ 青汁夫妻』は案の定ボツに。
ひき逃げをテーマにしたのが敗因だ。



テーマはあくまでもカモフラージュのため。ハズすコトを前提に設定する。

ゲームなんて別に

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

業界やゲームを駄目にしているのはゲーム誌。変にあおったり、偏った情報しか流さなかったり。だいたい発売日に完全攻略してる本って何？　（福岡県　MAG）

「クチ」に入るモンじゃありませんからね。

レッスン2 理解あるスポンサーを

めでたく企画が通りました。さて、次にやらなければならないコトは、スポンサーとの交渉です。とはいえ、このご時世、ワケのわからない商品の開発に、ポンと投資してくれるスポンサーなどありません。ましてや、その対象はバカゲーです。企業イメージを損なうコトこの上ないでしょう。と、ここで肩を落としがちですが、**世の中には「バカルチャー」に対して、寛大な理解を示してくださる、おめでたい企業が、少数ながら存在します。**

具体的な社名はだせませんが、ファーストフードチェーン「S」、家庭用品メーカー「K」、さらには、出版社「F」などは大いに脈があるといえましょう。

いま述べたような「優良企業」を利用しないテはありません。

レッスン3 開発スタッフは「ハウス系」で

バカゲーの開発に携わるスタッフは、すべてクズ人間で統一してください。

サンタを信じてる人、ベビーパウダーと味の素の区別がつかない人、巨人ファン、元当たり屋、枝毛収集家、柿ピーのピーナツだけ食べる人、ファックスで自分自身を送信しようと努力する人、郵便番号(〒)に異常に興奮する人、バツ6万（離婚歴6万回）、スチームアイロンになぜか激しい敵意を抱いている人etc.

以上のような、ピーキーな人々を称して「ハウス系」といいます。バカゲーとは、トガった感性の収束媒体です。アクの強いスタッフの個性こそ、バカゲーの生体動力源といえましょう。

レッスン4 制作期間中は疑問を抱かずに

バカゲー制作には、常に不安がつきまといます。

「はたして、こんなゲーム作っていいんだろうか……？」

このような疑問は、少ないときで4時間に1回、多いときで20分に1回の割合で発生します。

「ココのセリフ、ポルトガル語で書いたらどう？」

「このコのウンチ、あと何個追加すればいいんですか？」

このように、現場では、煮ても焼いても食えないような会話がガンガン飛び交い、さらには、仕事の手を休め、豆腐を作りだす者や、紙おむつの吸水テストを行なっている者までいます。

「ハウス系」の方々は、なにをしでかすかわかりません。生真面目な疑問は、思い切って排除してください。抱くだけムダです。

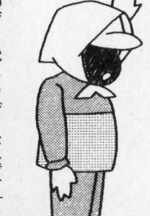
レッスン5 広告は自虐的に

アドルフ・ヒトラーは広告の天才でしたが、彼の広告展開には、致命的な欠点がありました。それは「自虐の要素が皆無だった」という点です。

インパクトのある広告、より多くの人間に共感を得る広告というのは、どこか自虐の要素が盛り込まれているもの。

そういった意味では、バカゲーは格好の商品といえるでしょう。

――いかがでしたでしょうか？　アナタの「勇気ある挑戦」を心から期待しております。



「このゲーム、クソゲーなんです」といった排他的なスタンスに共感を得るユーザーもいる。ただし、リスクの方が大きいが。

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

「対戦ぱずるだま」がＰＳ移植時に「ときメモ」のキャラに変更されゲームバランスがおざなりだった。「対戦とっかえだま」は大丈夫？　（宮城県　佐倉メイル）

本誌独占

仰天スクープ!!
超次世代機「リアル・ドッグ」をこの目で見た!!!

その登場によって、再びゲーム市場が塗り替えられると噂される、それ程のパワーを持った新ハード「リアル・ドッグ」。その姿が、厚きベールの影から少しずつ姿を現し始めた!!

取材班
パーラム
飯田和敏・榑林隆夫

いよいよ登場。「リアル・ドッグ」

発売延期に次ぐ延期、本当に出るのか？　と各方面から訝しがられていたエレクトリック・ピープル社の超次世代ゲームマシン「リアル・ドッグ」（以下「ＲＤ」）が、とうとうその全貌を現した。

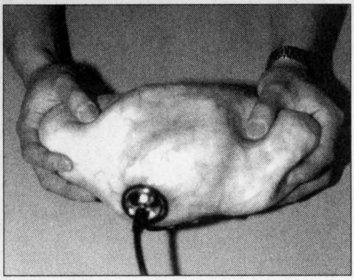
まずは64ビットのＣＰＵを4つ持つ驚異のマシン「ＲＤ」の概要をざっと紹介しよう。「ＲＤ」は前述した様に極めてハイスペックなＣＰＵを搭載している。その為、従来のゲーム機とは比較にならない表現能力を持っていると言える。

これについてメーカーの広報は「ただの3次元はもううんざりだ。このマシンが実現する4次元級のゲームソフトは、人類に対して進化の福音をもたらす現代におけるノアの箱船なのだ！」と語っている。



前代未聞 ゲル状コントローラ

最も注目すべきは、同梱されるゲル状の不定形コントローラである。ボタンの類が一切見えない為、とてもコントローラには見えない。しかし、触ってみると極めて良好な操作感を感じた。慣れればこれ以外のデバイスは使う気がしなくなるほどだ。また、興味深いのはこれだけではなく、触感に対するインタラクティブなフィードバック技術が搭載されていることだ。コントローラに微弱な電流を流すことで、プレイヤーは「衝撃」「温度」等の感触を得ることが出来る。



これがゲル状コントローラー。しっとりとした質感はさすが。

更に、センサーがプレイヤーの脈拍、体温をリアルタイムに検出するという簡易健康診断機能も搭載されている。一刻も早くこれらの機能がフル活用されたゲームを遊んでみたい。

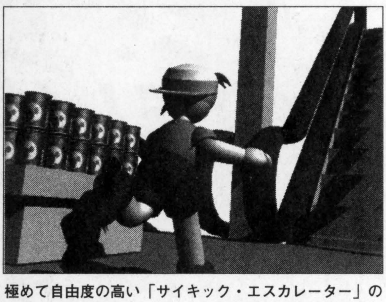
現時点ではフィードバック技術への対応が試験段階の為、筆者にとっては少々刺激が強く、恥ずかしい事に衝撃の度に少々失禁してしまったのだが、その点は調整可能とのことで、やや安心した。

4次元級ソフトの実力は?!

続いて「RD」対応ソフト第1弾になる「サイキック・エスカレーター」をレビューしてみよう。なお、開発進行度30%のバージョンをプレイしての感想であることをあらかじめ明記しておく。

「サイキック・エスカレーター」をあえて従来のジャンル分けに従って分類するならば、3DアクションRPGシミュレーションパズルシューティング・ゲームという事になる。つまり、様々なゲームの要素がミックスされた、超次世代機にふさわしいゴージャスなソフトである。筆者は自作「アクアノートの休日」を《海底散策ゲーム》、「太陽のしっぽ」を《原始生活ゲーム》と称した経験があり、作品には常に新ジャンル名をつける事をライフワークとしているのだが、このソフトに関しては単に「ゲーム」とした方がいいと思った。

肝心のゲーム内容を紹介しよう。物語の発端はこうだ。主人公の少年が母親におつかいを頼まれ、3Dポリゴンで美麗に描かれたデパートの中をローラーブレードで疾走する。目的のモノをきちんと買うのも良し、別のモノを買ったり、他のお客と物々交換しても良し、更には○○や○○○さえも出来る、と極めて自由度が高い。ただし、欲望に身をまかせて好き放題をすると、後々の展開に大きな影響があるから、注意が必要である。無事におつかいを果たすと、物語はそこから一気にヒートアップし、神と悪魔がおりなす壮大なハルマゲドンストーリーへとエスカレートしていくのだが、詳細はこれからプレイするであろう読者の皆さんには伏せておくのがレビュアーとしての良心だと思うので割愛する。っていうか、そこまでしかまだ完成していなかった。



極めて自由度の高い「サイキック・エスカレーター」のゲーム世界。「リアル・ドッグ」の底力が伺える。

全体的な印象として現時点での「サイキック・エスカレーター」はゲーム性においてマシンの性能をフルに生かしきっているとは言えず、「4次元級」の言葉が具体的に何を意味するのかは釈然としない。しかし、間違いなく言えるのは、それがたとえ人体に危険な行為であっても、人類未踏の領域へ一気に跳躍したい、という作者の強烈な願望を伺い知る事が出来るという一点である。

サイキック・エスカレーター【ゲーム】　メーカー：エレクトリック・ピープル／機種：リアル・ドッグ／価格：未定／発売日：未定

徹底攻略!! たけしの挑戦状・タッチ・シャーロックホームズ伯爵令嬢誘拐事件

頭にきて投げつけたり、中古ソフト屋に叩き売ったり、そんなイヤな思い出しかないアイツラを、ゲーム批評が大攻略。皆の恨みを晴らしてみせよう。

たけしの挑戦状

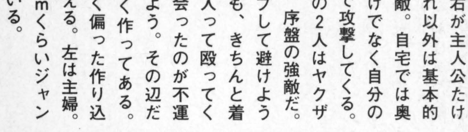
「たけしの挑戦状」。その名を知らぬゲームマニアは非常に少ない。だが、これをクリアした人間もまた少ない。誰もが一度は、その名、その評判を聞き、挑戦してはみるものの、凡人では理解できないその崇高な内容に、つい投げ出したゲーム。それが「たけしの挑戦状」だ。そう、このゲームこそゲーム批評初の攻略記事にふさわしいといえるだろう。



このタイトル画面。見た覚えのある人多いでしょ。

さてこのゲームには、Ⅱコンにマイクが付いているファミコンが必須だ。一人でしか遊べないくせに2つもコントローラーを使うというその根性が気に入った。さらに必要なのは攻略本。攻略本どころか、マニュアルもないまま始めたら5時間経っても最初の町から出られず、「たけしの挑戦状」ではなく「たけしの日常生活」になるところだった。今攻略本を売っている本屋は万に一つも、ない。古本屋を探そう。また、選挙権のある人は国会図書館へ。「たけ挑」の攻略本もちゃんと収蔵。本全体の50%までしかコピーできないので疑問点を整理しておこう。手抜き？　いやいや旦那、攻略本あってもこれ全然解けませんって。

登場キャラクター説明

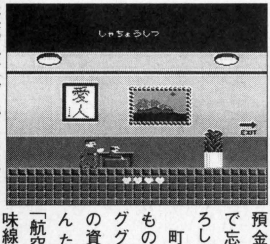


一番右が主人公たけし。これ以外は基本的に全員敵。自宅では奥さんだけでなく自分の子供まで攻撃してくる。真ん中の2人はヤクザと警官。序盤の強敵だ。ジャンプして避けようとしても、きちんと着地点に入って殴ってくるので会ったのが不運と諦めよう。その辺だけはよく作ってある。意味無く偏った作り込みといえる。左は主婦。よく10mくらいジャンプしている。

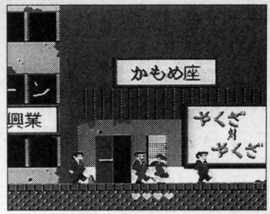
町を抜けるためには

たけしが勤める会社からゲームスタート。まずいきなり会社を辞め退職金をもらう。その後社長の背後に回り社長を殴ろう。社長の上半身は机の上にズレていくぞ（「たけ挑」の基本）。社長室の隣の部屋の植木にはへそくりがあるので必ずゲット。銀行にも預金があるので忘れずに下ろしておこう。

町で必要なものは「ハンググライダーの資格」、「ひんたぼ語」、「三味線」、「航空券」の4つ。「ハング」と



社長の上半身ずれ。みんなやりましたよね。

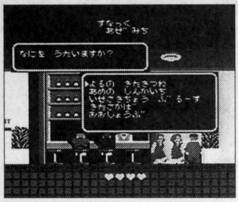


4体しかキャラでませんね。チラっくからでしょう。

「ひんたぼ語」と「三味線」はカルチャークラブで習う。カルチャークラブでは誰もいないのに声をかけられるが、これは机がしゃべっているので気にしないようにしよう。擬人化はギャグの基本。決してキャラの入れ忘れではない。三味線そのものはパチンコ屋で玉5000発で手に入るが、4000発前後で絶対打ち止めになるので、玉を0発にしてマイクに叫ぼう。ヤクザが出てくる。こいつらを倒し玉をゲット。

カラオケを歌おう！ Xしよう！

次はかの有名なカラオケタイム。カラオケをするには、「すなっくあぜ道」で酒を2杯飲みさらに店員が酒を勧めてくるのを断る。すると店員がカラオケを勧めてくるのだ。一見25曲も歌えるようだが、実際に歌えるのは5曲。その中で「演歌」の2曲目、「雨の新開地」を選択。判断が甘いらしい。ここはただ息を吹きかけるだけでOKだ。ちなみに間奏は静かにしている方が成功率が高い。さて3度続けて歌を誉められるとヤクザが登場。これを倒せば無事に宝の地図が手に入る。この地図、「にっこうにあてる」を選択し現実時間で1時間待つと絵柄が浮かぶ。忙しい朝に遊ぶ時などは要注意だぞ。5分で済ます方法もあるが「たけ挑」らしさを満喫して欲しいので教えない。



バンゲリング・ベイと並ぶ「マイクゲー」。

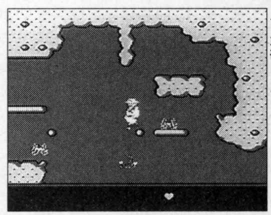
南の島で臨死体験

すべての準備が整ったらいよいよ南の島へ出発。空港から一路ひんたぼ島へ。ひんたぼ島では刺しゅうと水筒を買おう。後々必要になる。そしていよいよハンググライダーの出番だ。ハンググライダーに乗り、目指すはタンヒョー島かチョベリン島。宝があるのはチョベリン島なのでそこを目指したいが結構遠い。タンヒョー島からはほこらを使ってチョベリン島にワープできるので、どう考えてもこっちが楽。だったらタンヒョー島の場所にチョベリン島を置けば済む話だとも思うが深く考えない方が身のためだ。



ほら、こんな所にもいけます。新鮮でしょう。

さて島に降りずにハンググライダーに乗り続けていると北○鮮らしき国へと到着する。南の島で変なサルに木の実をぶつけられて死ぬのと、スパイに日本語を教えるのとどっちが幸せだろうか。ちなみにストーリーとはなんの関係もない。さてチョベリン島で水筒と刺繍を島の人間に渡し「やまにつぶて」というヒントの謎を解けばいよいよラストダンジョンだ。ズバリ「つぶて」が「ウンコ」だと気づいて、山の頂上でしゃがんだ人を私は尊敬するが、適当に飛んだりはねたりしてたらダンジョンに入れたのはきっと私の気のせいだろう。ここまでくれば気力と裏コマンド（死んでじたばたしてる間にAボタンを押しながらBボタンを3回押すとライフ回復）さえあればエンディングは間近だ。何故かマルチエンディングだぞ。



ラストダンジョン。自力で行けた人、尊敬します。

触れてはいけないゲームもこの世には存在する。「たけ挑」もそうだ。この後何を遊んでも楽しく思えるのだ。これが「たけ挑」の呪いなのだろうか。

タッチ

タッチだ！ シティアドベンチャーだ！

ゲームの目的は子犬10匹を捕まえる事。さぁ、さっそく攻略するぞ！ スタートすると早速目の前を一匹の子犬が駆け抜けるので、

捕まえろ！

残りは9匹だ。この世界の住人セイントと仲良くする事が勝利への近道だ。手始めに腹ペコのセイントに缶詰を与え、奴が紹介してくれる店でリュックを買おう。そしてハガキを買い、

ハガキを出せ！

するとセイント達は心を開き、家の鍵を渡してくれる。その中の一つ、町外れの薬局は異次元に通じている。そこでベルを手にいれ、

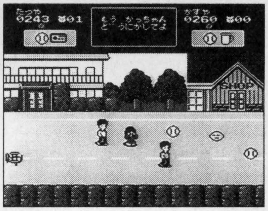
人形を買え！ すぐに！

そのまま進むと巨大な人形が現れるので、手にいれた人形を差し出せば助かる。ここに子犬が一匹いる。

捕まえろ！

次は北のアパート群だ。ここに行く前にハンマーを買おう。アパート周辺は次元が歪んでいる。ここではA棟から左、右とドアに入り、次の棟に向かおう。そこに岩男がいる。

タッチ［ACT］ メーカー：タイトー／機種：ファミリーコンピュータ／価格：¥4,900／発売日：'87年3月14日



南ちゃんを守りつつ次々と謎を解く！

叩き壊せ！

ここに子犬がいる。

捕まえろ！

次は南の倉庫街だが、そこにはバケツとコップを持って行こう。何故なら水たまりが襲いかかってくるからだ。その二つを駆使して、

汲み上げてしまえ！

すると子犬が出てくるので

捕まえろ！

次に東の学校に行く。用心のため武器をナイフに持ちかえておこう。ただし、コップとバケツは捨てなくても良い。学校周辺では風船が襲いかかってくるので、

ナイフで割ってしまえ！

学校にはロボットがいる。弱点はコップだ。

コップを投げて壊せ！

ここにも子犬がいる。

捕まえろ！（あと5匹）

街に戻ったら、ファミコンとマッチとシャベルと斧を買って北の森に行く。そこで声をかけてくるセイントにファミコンを渡そう。すると森の奥に行けるようになる。そこには木の化け物が待ち受けているので、

マッチを投げて燃やせ！（火遊び注意）

ここに子犬がいる。

捕まえろ！

そして装備を外し、ファミコンを渡したセイントの所に戻ろう。すると手鏡が手にはいる。シャベルで洞窟の中に入ったら、麻痺して動かない子犬がいる。鏡を使って、

助け出せ！　あと捕まえろ！

街に戻り、南に行く。店で柿を買っておこう。そして倉庫のコンテナを殴ろう。するとコインが出るのでそれを持って神社に入れ。蟹がいるから、

柿を投げて叩き潰せ！（byさるかに合戦）

そして子犬を、

捕まえろ！

神社を一度出てまた入ると天国に着く。セイントから指輪と宝石を取って偽パンチ（ラスボス）を指輪をはめて

殴り殺せ！

ここでも子犬を

捕まえろ！

そして宝石を持って大聖堂に行くと最後の子犬がいる。

捕まえろ！

あと、エンディングを

見ろ！　これで終わりだ！

そう、「タッチ」は甲子園を目指す上杉達也、和也の双子の兄弟と、幼なじみの南ちゃんの3人が織りなすちょっと哀しい青春ラブストーリーだ。最後に一言。どこがタッチやねん！（編集部　柴田）

シャーロックホームズ伯爵令嬢誘拐事件

「シャーロックホームズ　伯爵令嬢誘拐事件」は、'86年に株式会社トーワチキから発売されたファミコンゲーム。途轍もない不条理な謎・途方もない理不尽なゲームシステムによって伝説と化した作品だ。今回は、このゲームを解くためのアドバイスをお送りしよう（本当ならば、こんなゲームはプレイしない方が良い、とアドバイスするのが最良だと思われるのだが）。

捜査のためなら情けは無用！

プレイヤーキャラであるホームズ以外の登場人物は、ほとんど敵だ。なぜならホームズは人と触れた瞬間から体力を吸い取られ、実にあっけなく死んでしまうからだ。敵を倒すことによってお金とヒントを得られるので、やはりどうしても倒さなくてはならない。だから、子供だろうと杖をついた老人だろうと、捜査に立ちはだかる者は容赦なく蹴り殺すのが事件解決への近道である。殺られる前に殺れ。これが捜査の第一歩である。

敵の攻撃をかわせ！

銃を入手するまでは、キック攻撃が基本となる。マップ画面（ゲームA）では、近づいて来る敵を待って、こちらの攻撃範囲に入る直前にキックを出せば、うまくヒットする。間違ってもこちらから近づいたり、無理に蹴りにいったりはしないように。横画面（ゲームB）では跳び蹴りを使うことになるのだが、一歩間違うと即死亡の危険を孕んでいる。慣れない内は、タイミング良く垂直蹴りを繰り返し確実に敵をしとめる。慣れてきたら、横跳び蹴りで、上りで一回蹴り、さらに下りで蹴る、というテクニックをマスターしよう。絶対にやってはいけないのは、着地した瞬間に敵と重なることだ。こうなってしまうと、あっという間に体力が減って即死確定なのだ（このパターンで死んだ回数は100回を越える）。横画面でのジャンプキックは、常に細心の注意を払わなければならない。

そして、最大の敵がピストルを持った敵だ。もし弾を撃たれたら、上下に逃げるのが基本である。弾をジャンプすることは考えず、素直にはしごに上ったり下に降りて逃げよう。ここで注意すべきは、はしご上での行動だ。はしごを上っている最中は無防備で危険。はしごを上り切る前に左右に動こうとしてひっ



ゲームA。ここで人々を蹴り殺し、お金を貯める（一人30ポンド）。

シャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐事件 [A・AVG]

メーカー：トーワチキ／機種：ファミリーコンピュータ／価格：¥5,000／発売日：'86年12月11日

個性派ゲーム大特集!!

かかってしまい、そこに敵がつっこんできて即死、ということが往々にして起きる（このパターンで死んだのは50回くらい）。はしご付近での操作には十分に気を配ろう。

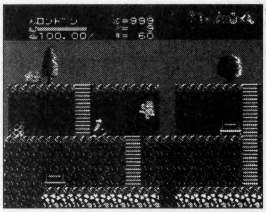
以上の点を注意すれば、かなり死ぬ回数は減るであろう（とはいえ、あまりにも即死が多いため、普通の人間ならば投げ出して当然である）。

ワトソンを頼るべし！

戦いによってホームズは幾度となく傷つくことであろう（実は即死する場合が多いのだが）。このゲームで体力を回復する手段は、友人であるワトソンに治療してもらう、薬を飲む、という2種類しかない。ワトソンの治療は無料なので、当然ながら頻繁に利用することになる。危なくなったらすぐワトソンの所で回復することを心がけよう。また、ロンドンから別の町に行くときは、ワトソンで体力を回復させつつお金を満タンまで貯め、さらにワトソンで体力を満タンにした後、列車に乗り込むようにしよう。ワトソンを徹底的に活用するのが捜査の基本だ（もしワトソンの存在がなかったら、攻略を諦め、書き置きを残して夜逃げしていたことだろう）。ちなみに、薬は瞬時に体力を全回復してくれる有り難いアイテムだが、一個しか持てない。すでに持っている状態で薬を買ってしまうと、「古い薬を捨てますか？」と訊かれ、ハイと答えるともちろん捨てられてしまい、イイエと答えると「じゃあ新しい方を捨てましょう」と、どちらにしろ捨てられてしまう。この攻撃を食らった時は、本当にびっくりさせられた。

シャーロックホームズ総データ集

総プレイ時間	185時間（徹夜4回）
ゲームオーバーになった回数	278回
リセットボタンを押した回数	116回
ファミコンを蹴飛ばした回数	7回
書き留めたパスワードの数	65個
飲んだコーヒー牛乳の本数（500ml）	12本
休憩と称して遊んだ「三國無双」の回数	80回



ゲームB。ここで人々を蹴り殺し、情報を得る。

ヒントから謎を解く鍵を引き出せ！

ゲームBで登場する敵を倒すと、なにかしらセリフをしゃべる。中には「シャーロックホームズって面白いよね」「ゲームばかりしちゃいけません」といった神経を逆撫でするようなことを言う奴もいるが、多くは謎を解くヒントらしきことを話す。例えば、「ベンチで昼寝すると気持ち良い」と言う人がいれば、そこにあるベンチを虫眼鏡で調べる。「この家には綺麗な椅子がある」と言えば椅子、「小さい頃よく木に登った」と言えば木を調べる。このようにしていけば、ほとんどのアイテムとメッセージは入手できるはずだ（ちなみに、虫眼鏡で調べる場合、体半分ずれていても反応しないことがあるので、要注意）。

いくらヒントが重要とはいえ、ヒントを鵜呑みにすると酷い目に合うことがある。「合言葉はゴハン」という人がいるからといってパパイヤ団に言うと、合言葉が違うと言われてダメージを受けたりする。注意が必要だ。

コレハキミノテニハオエナイジケンダヨ

ゲームの全体的な流れとしては、全アイテム（虫眼鏡、ランプ、パイプ、バイオリン、手帳、ピストル）を入手する→パパイヤ団幹部7人を探して倒す→16個あるメッセージをすべて捜す→グラスゴーのパパイヤ団のアジトで秘密の合言葉を言う→ボスがいるブランデー城に行く……という感じである。優先順位としては、圧倒的に戦いが有利になるピストルをまず手に入れ、幹部を倒していく。幹部を倒すと体力ゲージが増えるので、幾分捜査が楽になるはずだ。

ブランデー城に行くまでの課程は、併記したマップを見ながらプレイすれば突破できるはずである。ブランデー城に入った後の展開については、君自身の手で謎を解き、君自身の手で切り開いて貰いたい。

このゲームをクリアするためには、テクニック、頭脳、好奇心、注意力、そして忍耐が必要である。この中のどれか一つが欠けてもクリアは難しい。とくに忍耐力は人一倍必要。次々と死んでいくホームズを前に、無力感を感じてこのソフトを投げ出した人は天文学的数字にのぼるだろう（そのおかげで、今日のホームズ伝説があるわけだが……）。

この人類に対する挑戦とも言える超難解なゲームを解いた時、君はすべての物事を超越した真実の目撃者となるだろう。知恵と勇気に長けた人は、ぜひともこのゲームに立ち向かって欲しい。シャーロックホームズは、いつでも君の挑戦を待っている。

（編集部　松井）

シャーロックホームズ攻略マップ

◆ロンドン
駅→ヨ→下(メ)→ワ→家(ア)→ダ→公(メ)

◆バーミンガム
駅→家(メ)→武→下(メ)→家→家(メカ)→ト→パ

◆マンチェスター
駅→ダ→下→家(メ)→公(メアカ)→ヨ→パ

◆リバプール
駅→下(カ)→ジ→パ→家(ア)→家

◆ニューカッスル
駅→ヨ→ダ→家→パ→下(メ)→公(ア)

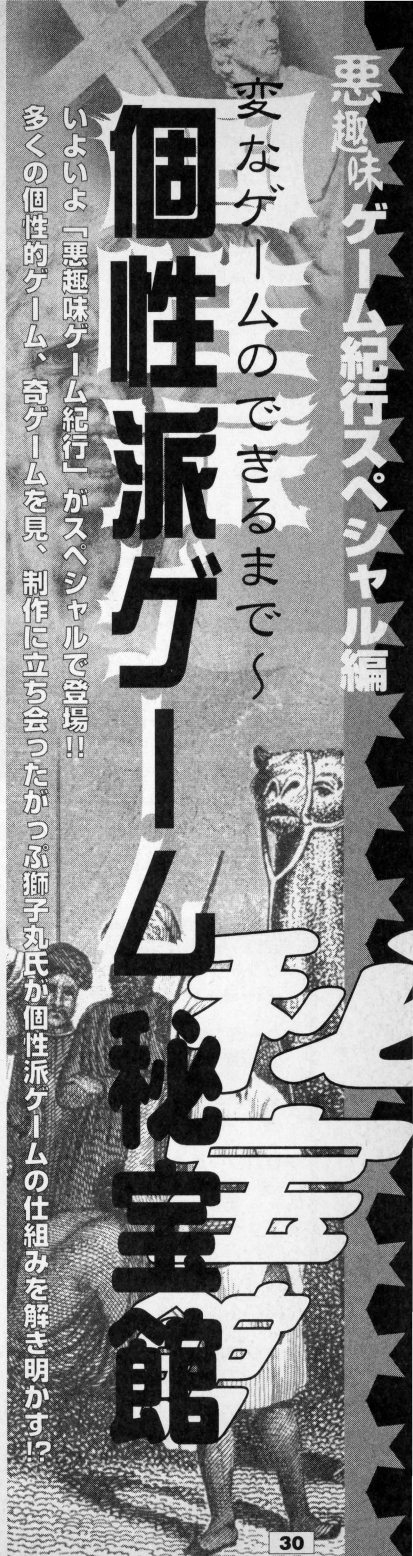
◆ブリストル
駅→ト→家→武→パ→下(メカ)→家

◆エジンバラ
駅→下→パ→ダ→公(メメメカ)→ヨ→ダ→家(ア)

◆グラスゴー
駅→パ→家(メ)→家(メ)→家(メ)→下(メカ)→ダ

当コーナーで紹介した諸作品に関するご質問等は一切受け付けませんのでご了承下さい。

◎記号の読み方　公＝公園　下＝下水道　パ＝パパイヤ団に合言葉を言う場所　武＝武器屋　ヨ＝よろず屋　ジ＝情報屋　ト＝トバク場　ワ＝ワトソン宅　ダ＝入るとダメージを受ける家　ア＝アイテムあり　メ＝メッセージあり　カ＝パパイヤ団の幹部の居場所
◎アイテムの内訳　ロンドン＝虫眼鏡　マンチェスター＝ランプ　リバプール＝パイプ　ニューカッスル＝手帳　ブリストル＝バイオリン　エジンバラ＝ピストル



悪趣味ゲーム紀行スペシャル編

変なゲームのできるまで〜 個性派ゲーム秘宝館

いよいよ「悪趣味ゲーム紀行」がスペシャルで登場!!
多くの個性的ゲーム、奇ゲームを見、制作に立ち会ったがっぷ獅子丸氏が個性派ゲームの仕組みを解き明かす!?

理論編 個性派ゲームとはなんぞや、ということ

個性派ゲームの理論とは

ウッッチィース。獅子丸ーッス。今回は悪趣味スペシャルっちゅーことで、所謂「個性派ゲーム」というテーマについてアツく語らせて貰うことになりましたっス！

ま、いろいろ人間他人に言えようが言えまいが**趣味趣向っちゅー物がありますから**、やれ美少女だの格闘だのというジャンルの内にも更に細分化されたニーズがある訳で、ゲームに対してどの部分を重視して購買欲求に繋げていくかということを考えて制作する事で各々のマーケット規模を見すえるか、というのがゲームビジネスの基本中の基本。そんな中でお金や才能が山ほどある**人は多けりゃ良いってもん**的メーカーは物凄いパワーで広いニーズにお応えしている訳だから、当然そういうゲームは文句無しにメガヒットになりますわ。しかしそうでもない所はいろいろな面で限られた範囲内で何処の部分に力入れるかでゲームのコンセプトを決定するんですが、狙った層の現在のトレンドや嗜好をきちんと検証しないと、唯でさえ限られた訴求対象に更にそっぽを向かれてしまう事になります。そこで制作、販売側の意識が最低だと、時間も金もかけられず、殆ど地方局の深夜番組くらいしか客層がないか、あるいは**ニーズが全くない**企画となっちゃう訳です。

それは取りも直さずユーザーをナメているのが一番の原因ですが、そもそもこれだけ異業種からの新規参入で膨れ上がった凡百のメーカーの多くは、別に**ゲームを愛している訳じゃありません**。彼らにとってゲームビジネスとは、面白い娯楽を提供しようというよりも兎に角、バカ共から銭を巻き上げようという意識が先行し、結局ゲームの出来の方も**全く救いのない**状態です。ま、とーぜんゲーム雑誌の採点表ではまともな点数も取れずに「クソゲー」の烙印を押されることになるのですが、そんなものの中には、ごくごくたまに制作者のアイディアやセンスの良さでカバーした佳作や、逆に**ムチャクチャ過ぎて**物凄くなった奇作、怪作があったりします。あるいは予算ン億、スタッフも一流、発売はメジャーブランドでコンセプトの方はあさってを向いてしまい、んで**蓋を開けたら大失敗**なんて場合もあり、そんなのは大抵パッケージからして**不気味なオーラ**を放っているものだから、それを偶然奇跡的に発見した快感に味をしめて中古ファミコンショップや露店

売りのワゴンセールで1本180円ぐらいで投げ売りされているのを買い漁るのだけれど、十中八九は始めて5秒で窓から投げ捨てそうになる、いわゆる駄ゲー、クソゲーでした。

そういった意味ではこの特集自体、**無駄と自虐の蓄積**であると言えなくもありません。個性派ゲームとは、思い込みと、歪んだ情熱の結晶です。それは開発スタッフの偏った嗜好が原因かもしれないし、やたら仕切りたがるバカプロデューサーのせいかもしれない。はたまた**気○いのような社長の一声**によるものなのかもしれません。が、そんな彼らの作品への情熱は、それなりにありあまる程だったでしょう。ただ彼らの描いたサクセスプランと企画自体に**先天的な障害**があっただけ。そんな訳で今回取り上げるゲームは、あまりにも訴求対象の偏りが厳しすぎて、この本の読者の大多数の方には、作品やそれらに対する考え方については**全く薦めません**ので、良識あるユーザー（読者）様は無理に理解を示さなくても全然結構。折角高いお金を払って遊ぶ娯楽なんだから、誰もが絶賛するメガヒット作だけを遊んでれば間違いないだろうしね。

但し、ゲームビジネスというものが生まれて、今までに作られた幾千のゲームの90%はいわゆる何かバランスのおかしい「偏ったゲーム」なのです。多くの自称ゲームファンと言っている奴らの多くは上澄みの部分の「バンニンムケノヨイゲーム」だけしか見ていない。雑誌ランキングの氷山の一角だけしか見ていないのは、鳥取に行って**砂丘しか観るべきものがない**と言っているのと全く同じだ。人の個性も十人十色。そんな人間の作ったゲームも又然り。偶然自分の隠れた嗜好とマッチすればそれはそれで大変幸せな事だろうが、またそうでなくても広い大人の遊び心があれば**作り手の意図とは全く違うところ**で楽しめるかもしれない。さらにそのゲームの**熱いパトス**を感じて作り手の深層心理を伺い知ることができて、心理学、人類学上非常に価値の高い……すみません。**それはちょっと言い過ぎです**。

実践編

個性派ゲームのできるまでのその背景と要因

個性派ゲームはかくして生まれる

その昔、ゲーム制作1年坊の獅子丸に会社の偉大な先輩はこう言い放ちました。「獅子丸君、優れた企画とは、**いま現在ヒットしている要素を巧妙にパクっていかに斬新なアレンジを加えるかだよ**」。この狭い島国で現在年間800タイトル以上がリリースされている有象無象のゲーム業界、真にゲームの未来を考えているメーカー経営者は実はほんの一握りで、殆どはイナゴの大群の如く食い物がなくなった瞬間トンズラぶっこく営利主義の経営者共ばかりだということは今さっき軽く触れましたが、まあ当然ゲームは商品、ゲーム制作は立派なビジネスプランだからして、如何にガキ共からそのなけなしの小遣いを搾取し、高い利益を得るかがポイントになります。すべからく商品というものは企画立案から店頭に並ぶまでそりゃもう沢山の人間がからんでくる訳ですから、そんな中でいろいろな人間の思惑が入ってきます。当然みんなの最終目的は「**ゲームをヒットさせ（て儲ける）る**」事に間違いはなく、それぞれから発する制作及び販売上の提案は、その延長線上にあるものばかりなのでしょう。恐らく企画上のポイント一つ一つに与えられた当初の方向性には確かに間違いは無かったのだろうが、これらの狙いの一つ、もしくは全部に何か狂ったノイズが生ずると、仮に優れたシステム、プログラム、グラフィックだったとしても、**ゲームに異常な個性が発動する**要因となる訳です。

個性派ゲーム残酷物語

さてそんな魑魅魍魎蠢くゲーム業界、ゲームよりも作ってる人間の方がよっぽど面白いケースが多々あったりします。例えば獅子丸が以前、ある格闘ゲームを作っ

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

昔のゲームは語り継がれるものが多いと思うんですけど、今のゲームは「売る」ことしか考えていないような…。
（埼玉県　ひろ）

ていた時、マスターアップ3日前に社長からいきなり「ダメージパターンの時**プレイヤーキャラクターを竹に変身させろ**」と、意味不明の指示を受けました。他にも「恋愛育成ゲームの要素を追加すれば大ヒットするぞ」と突然言われた。社長の意見を整理すれば「**一発当たったら相手キャラの好感度が上昇する**」という超斬新なアイディアになるのですが、そもそもあのジジイ、好感度なんて言葉を**何処で拾い食いしてきたのか**油断がならない。こういう時は老人病棟の介護士にでもなったかの様な気分です。

そんなところで、以下はそのゲーム制作における当初のコンセプトと、その方向性が時として**狙いを大きく逸脱して**成層圏に行ってしまったかのような結果を生みだした実例について検証してみたいとおもいます。

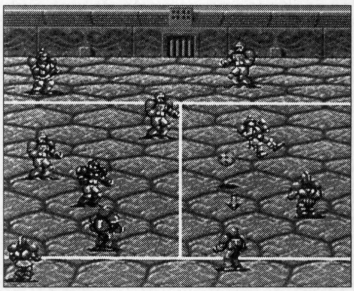
実例1 ゲームを斬新にする

他と違うモノを作る

「他との差別化」をゲームの最大の売りにするケースは、セールスポイント上非常に重要ではあるけれども、ある一線を越えるとそれは「個性」を飛び越えて「業」になったりします。今までのゲームにないシステムや要素を加え、あえてどこのメーカーもやらなかったものも含めてとにかく新機軸という言葉にこだわった作品も多々ありますが、シューティングゲームに**ファジィ理論を取り入れた**シグマの「ファジカルファイター」とか、ブロック崩し＝固定画面という**先入観を覆した**アクションブロック崩し、GENKIの「デビリッシュ」など突飛すぎてユーザーがついていけなかった例も多々あります。

「斬新さ」の勘違い

「ドッジボールの最終進化形！」と謳ったトンキンハウス「サイバードッジ」などは、単に「くにお君」が血飛沫や断末魔絶叫が乱れ飛ぶというドッジボールの最終進化どころか**突然変異のような**ゲームでしたが、まあ、ゲームがユーザーにとって本当に斬新ならまだ救いがあるのですが、**考えた本人しか斬新だと思っていない**ケースも多かったりします。かつて、付き合いの**ある中堅メーカー**の社長と、社長自ら斬新な業務用ゲームの新システムの提案があるというので聞いてたら、よくよく聞いてみるとそれは只の「**ペンギンくんウォーズ**」でした。なまじこういう事を言ってくるエライ奴程性質の悪い物はありません。ゲーム業界の未来の為に社長の茶に一服盛ってやろうかとも思いましたが、後日それが本当に世に出るとは思いませんでした。案の定インカムは200円。しかも3日間で。



「サイバードッジ」いくらサイバーでもドッジボールじゃね…。

実例2 有名人をキャラに使う

間違った有名人の起用

その時々の話題になっているものを使うという手法は基本的に間違いは無い。システムやクオリティを一先ずおいといても話題になりゃこっちのモンですが、そもそも有名なら何でも良いってもんじゃない。どっちも美味しいからといって牛丼にカルピスは入れないのと同じようなもんだ。ゲームのユーザー層とそのキャラの認知度、支持度のリンクのシェアをきちんと調査しないままで勝手にゲーム化しちゃうと、訴求対象無視企画になってしまいます。見るからにガキの失笑を買うような広告をたまに目にし

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

「ドラクエ」PS移籍の理由をたくさんの人にやってもらうために、最も普及したハードでと言っていたが、それなら全機種で出して。
（大阪府　村井良介）

ますが、だいたい「カトちゃんケンちゃん」は納得がいくが、「**カケフくんのジャンプ天国**」や「**松村邦洋伝**」という、冷静に判断しておよそガキにとって愛着が持てない存在をゲームキャラにしようって魂胆はいったいどこのあたりから発生するんでしょうか。業界には詐欺師のようなコーディネーターが存在するのか知りませんが、大体この手の版権を使おうと判断する奴程**そいつのことを名前ぐらいしか知らない**ケースが殆どです。

スーファミの「反省ザルジローくん」とか、日光のお土産コーナーで売るならともかくあんなもの使ってどーすんじゃっちゅー気がしますが、そんな版権を買って来たナツメは反省どころか後悔してないんでしょうか。動物キャラ物で売れた物といえば、獅子丸の記憶では「子猫物語」ぐらいしか記憶にありませんけど他ありましたっけ? 過酷な状況で**よくチャトランが死んでしまうところ**は元の映画そっくりですが。

実例3 有名人をスタッフに使う

前評判は高くなるが…

但し、これはスタッフの使い所というか、どの部分のクオリティを求めて選抜するかが問題。間違えて誰も知らないとか、組み合わせに必然性が感じられないスタッフがこれみよがしに広告に入っているのを目にしますが、いくら著名人でもそもそも明らかに**ゲーム制作に向いていない**人間を使うのは単勝穴狙いの馬券を買う様なもの。向いていないといえば、獅子丸個人の考えですが、当時、相原コージを使おうと考える奴が存在するのが全く謎でした。彼の原作のゲーム化は良いとしてあんな**キャラクターデザインという能力が全く欠けている**奴を使ってどうしようかと思いましたが、「イデアの日」の敵キャラ見たときには「なんでまた**摩訶摩訶で懲りなかった**んだろーなー。きっと間違って利益でちゃったんだろーなあ」と思いましたが、ユーザーの失笑を買うどころか怒りを買っちゃどうしようもないだろうに、また豪華スタッフに面白いモンなしとはよく言ったモンですが。そういやイマジニアの「G.O.D」も、鳴り物入りで登場したわりに惨敗したのは何故でしょうか。エガワもタルルート君で、デーモンも確かファミコンでゲーム化されているし、なんだ、ちゃんとゲームでやってんじゃん。んじゃ今回初の**コウカミが悪かった**のか?! 受注数が出るまであんだけ吹きまくったくせに最近「SPA!」でもちっともその話題について触れなくなっちゃったし。チクショーなんてふてえ奴だ。そこら辺の真偽の程を斎藤編集長には**ぜひ本人に聞いて欲しい**所ですが、まあ、異業種有名人といえば兎に角、訳の分からない人間集めてきても大抵ゲーム制作に関して言えば大抵烏合の衆。「ドラクエ」が如何に奇跡的なスタッフ構成だったかという事でしょう。まあゲーム業界の有名人を使ってもファミコンの「**Zガンダム**」みたいに全く信用できなかったりもしますが。ま、ゲームデザイナーだって人間だからたまには間違いもあるさ。「エアーズアドベンチャー」だって**何かの間違いでしょう**。

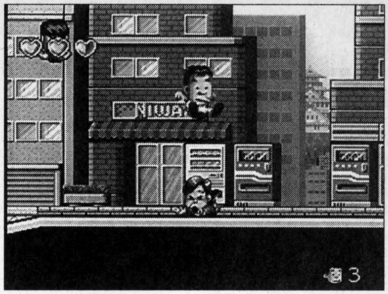
実例4 いただき、もしくはまね事をする

誰にでもある思い出

システムやテーマをパチることは世の中当たり前として、もはや有名人も版権も手に入れることができないならば、いわゆるバッタモン、同人誌ノリバッタモンキャラゲー企画をたくらむ訳です。余談ですけど、中坊の頃は、そりゃもう「ガンプラ」ブームの真っ只中。獅子丸も当然アッガイ好きのガンダム野郎で、親父のサイフからゲットした5千円握って始発電車に揺られながら買いに行ったもんですよ。開店同時にダッシュしてエ

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

一部のユーザーやパブリシティのPS偏向ぶりには不安を感じます。SS、PS、SFC、N64がそれぞれの持ち味で勝負して欲しい。　（東京都　おいちゃん）



「爆笑　吉本新喜劇」顧客の見誤り方がスゴイ。

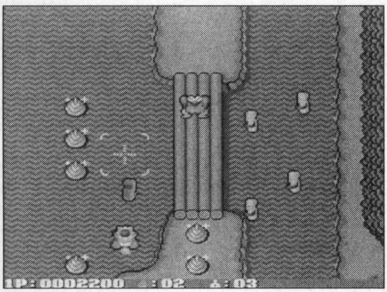
スカレーターで骨折事故を起こしそうになりながら速攻手に入れ、家に帰ってさあ組み立てるかと思ってよく見たら、1／100ガンダムだと思ってたその箱には「**超銀河伝説バイソン**」とか書かれてあった……。ごめん！　なんだか湿っぽい話になっちゃったな。そんなトホホなパチモンキャラクター系のゲームってのはそりゃもうファミコン時代から脈々と受け継がれておりますが、時代に沿ってようがいまいが「**俺が好きなんだからみんなも好きだろ?!**」的な発想で喜々として企画書を作る大変困ったタイプの制作者の姿は良く見る光景ですが、まあ企画書のガンダム（又はボトムズ）欲望が上手くエスプリされると、やっぱり大気圏突入ステージの「**助けて下さい少佐――!!**」とか心をくすぐるいろいろなトッピングが野郎のハートにガッチリフックするゲームになるんですが、たまたま制作者の認識に協調性とか公共性がないと、大河原邦男のイラストからは想像出来ない程詐欺のような内容だった「サイバーナイト」とか、折角メカデザイナーにデザインしてもらっても結局ギャグなのか本気なのか全然分からない「機動装甲ダイオン」や「キアイダン００」のように、どっちつかずのオナニーゲームになります。どうせ独りよがりの企画なら**ゲームシステムを犠牲にしてまで**東映ヒーローノリを拘ったフェイスのバカアクションゲーム「サイバークロス」の方がまだ潔さを感じさせてくれますが、続編の「クロスワイバー」はなまじゲーム性とかデザインとかソフィスティケートさせようとしたお陰で前作の**泥臭い魅力**が失われ、特徴が無くなってしまったのが残念でした。

実例5

大手メーカーがやらないことをやる

「表といったら裏」の戦略

普通手をださないようなモチーフをテーマにする。**ウンコやポコチンしか出て来ない**「トイレキッズ」など、いくら脳天が直撃しようがのーみそコネコネしようが普通の神経ではそんな遊び心は許さないでしょう。スポーツゲームなんかでは、これから流行りそうなものなら最高だが、狙い過ぎて最初で最後となった「**あっぱれゲートボール**」というのがありましたが、昔僕はあるところでその制作中のロムを見せて貰った事があります。その時は確か「骨までゲートボール」というバチあたりなタイトル画面でした。また企画書には「対象年齢は小学生から老人まで」という恐ろしくロングレンジなターゲットを狙った一文があったのを記憶していますが、もし成功していれば恐らく2千万本位のヒット作になっていたことでしょう。



「トイレキッズ」。イキっぷりが心地よし。

獅子丸も一度、連載の方のイラストを描いて貰ってるイワタくんに洗脳されてあのインドの国技、**カバティのポリゴンゲーム化**を真剣に検討したことがありますが、その際何とか日本カバティ協会に公認して貰おうと会長に掛け合った所、「**それでどんなストーリーにするの?**」と、訳の分からない質問をされて大変困ったことがあります。だからＲＰＧじゃないっちゅーに。

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

任天堂の少数精鋭主義はおかしい。ゲーム以前のエンタテインメントにも駄作はある。消費者の私達にいいゲームを見抜く目はあるって。　（神奈川県　マサキト）

個性派ゲーム大特集！！

実例6

客をとことん絞り込む

確実に儲けるには、確かに対象が明確であることが第一。下手に訴求対象を広げるよりも例えば熱狂的ファンが確実にいる人物やジャンルを盛り込めばそれだけで買ってくれる良いお客さんの数だけ見込むのも決して悪くない方法です。

プロレス物は既に各団体に固定ファン層がいるので既に確立しているジャンルですが、何と言っても「興行物」ってのは巡業先で会場でファンに売れるグッズとしてもOKというのが魅力的じゃないですか。だったら「宝塚」の実写ゲームでも作れば、店で売らなくても会場で売るだけで下手なソフトよりも馬鹿売れしそうな気がしてきますが、そういやハドソンも「吉本興業」のゲームを作ったことがありましたけど、**第2弾が無いところ**を見るとそういうことなのでしょうが、あれはPCエンジンという所で既にハンディキャップがあった様な気がします。対象を絞り過ぎて針の穴程どころか全く空いていないということもありますが、そういうゲームは大抵問屋レベルで冷静な判断をして「受注0」になっちゃうケースで、昔ゲームボーイでありましたな。出した瞬間バッタ屋行きっちゅーのが。たしかサイコロ（以下自粛）。

実例7

誇大広告をする

その気にさせればいいのです

「業界初」、「家庭用ゲーム初」、「脅威の＊＊システム」など、本当に新しけりゃ良いのですが、実はそんなもの**ありもしない新システム**がまかり通るから面白いです。なんといってもゲームジャンルは毎日筍のように発生していますが、「ロマン☆☆」「シネマティック◎◎」とか、やってみると只のRPGだったりして、そもそも「デジタルコミック」というのもよくよく考えて見ればただ**フラグのないアドベンチャーゲーム**のことなんじゃないかという気がするのは獅子丸の勘違いでしょうか？

ところでバイオハザードの「サバイバルホラー」というのは上手い。**なんのこっちゃか良く分からん**が雰囲気だけはバシバシ伝わる。あそこの宣伝部には天才がいるのだろう。しかし本当にゲームと映画産業界は嘘を付くことに何のためらいもない広報部が存在します。彼らは時として制作者の手柄でも何でもなく、実はハードの性能にのっかってるだけで「それがどうした！」といいたくなるような事でもキャッチコピーにしてるから不思議です。昔のCDロムロムのタイトルなんか、そりゃもう親の仇のようにみんな「リアルな**生音声が入っている**」という一点のみをキャッチコピーにしていた時代がありましたが、生音声なんだからそりゃリアルやろと突っ込みを入れていたのは今は昔。テイチクの「ゴッドパニック」なんかキャッチコピーに「CD−ROMならではの**すげーかっちょいい**ロックサウンド」なんて書いてありましたが、オイ、このコピー考えた奴呼んでこい。

とまあ、以上「個性派ゲーム」の存在する背景を紹介しましたが、そもそもゲームとは作品と商品のはざまで成立しているモノであり制作者の妄想と経営者の思惑の塊なのだ。そんなゲームにハマって夢中になっているとき、ふと我に返った瞬間、言いようの無い、虚しさと馬鹿臭さにかられる時がしばしばあるのですが、この感情の正体を個性派ゲームたちはハッキリとその輪郭を見せてくれるのと同時に、人間とは思い込みに頼ることで初めてアイデンティティを確立できるのではないでしょうか。

いや、多分。

プロフィール
がっぷ獅子丸
（がっぷ・ししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな29歳。

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

誇大広告。中身はともかく何よりイメージ先行。最近売れてるゲームは、何だかそんな感じがする。
（埼玉県　ごうけつ女）



ハードとして未完成だったからこそメガドライブは魅力的なんです。

メガドラソフトをほぼすべて所有する竹崎氏のご自宅に伺い、メガドライブの歴史について聞いた。

メガドラとの出会いは「雷の刃」と共に

編集部（以下編）：竹崎さんとメガドライブの出会いから伺いたいのですが。

竹崎氏（以下竹）：'88年10月にメガドライブが発売されたんですが、本体と同時に発売したソフトが**「スペースハリアーII」**と**「スーパーサンダーブレード」**の2本でして、僕がメガドラと一緒に買ったのは「サンダーブレード」だけなんですよ。本当は両方いっぺんに買いたかったけど、何軒回っても買えなくて。それで、後に「スペースハリアーII」を買いましたが、これが驚きでした。背景の市松模様が綺麗にスクロールするのを見て、ハードの進化というものを強く感じたんですよ。でも、すごさを感じたんですけど、腑に落ちなかったのは「スペハリ」も「サンダーブレード」も、絵がべたっとして見える（笑）。何で絵がべたっとして見えるんだろうと、買ったその日に疑問を抱いたんですけど、PCエンジンよりも色数が少なかったんですよね。いやぁ、こうやって思い返すと一本一本に思い出があるから、やばいよ（笑）。

編：では、特に思い出に残るソフトを順にピックアップしていって。

竹：そうですね。メガドラ発売と同時に2本ソフトが出た後、なかなかソフトが出ない時代が続くんですよ。4、5ヵ月に1本出るか出ないかという状況で。そんな中で**「獣王記」**とか**「おそ松くん」**とかが出たけど、内容的にちょっとヤバくて（笑）。で、ようやく出たのが**「スーパー大戦略」**。これが悪夢からの脱出のソフト。本当はこのころ**「テトリス」**が出るはずだったんですけれども、テトリスは別の悪夢になってしまって（笑）。あと、期待と現実がかけはなれていたのが**「北斗の拳」**（笑）。マークIIIの「北斗の拳」が、後にソニックで有名になる中さんによるプログラムですごい面白かったので、当然みんな続編を期待するじゃないですか。そしたらまんまと期待を裏切ってしまった。その直後の**「大魔界村」**は中さんのプログラムで、面白かった。こういった「大戦略」とか「大魔界村」といったソフトが心の支えになってましたよね（笑）。

編：なるほど。

竹：そして、**「スーパー忍」**が出る頃が本体発売から1年経ったくらい。ここから出るソフトがかなり変わっていくんです。サードパーティーが参入したりして、良いソフトが続々と出ました。サードパーティ第一弾、テクノソフトの**「サンダーフォースIIMD」**とか、**「TATSUJIN」**ですとか。メガ





竹崎氏宅のソフト陳列棚。無数のソフトが整然と並ぶ様は圧巻。

ドライブは、処理能力が高いからシューティングに適したんですよ。それをソフトが証明した形ですね。

編：他のジャンルで面白かったソフトは？

竹：これは名作ですよ、**「ゴールデンアックス」**。２人で遊ぶとすごく面白い。お互いにダメージ与えられるので、喧嘩しながら遊べるという。わーっと敵がいる中で、ごんごん殴っていると、いつの間にか味方まで殴ってしまうんですよ。ボーナスステージで肉を取ろうとした相手を後ろから殴って強奪したり（笑）。そして**「ソーサリアン」**、これも傑作です。ゲーマーみきが制作にかかわっていたという。これは世界観とかは基本的にオリジナルのパソコン版で、家庭用に若干アレンジしたものです。

編：当時のメガドライブはアクションゲームが多かったですね。

竹：なぜか、全体的に横スクロールアクションゲームが多い傾向でした。**「E-SWAT」**とかいろいろね。でも、名作もありますよ。**「マイケル・ジャクソンズ　ムーンウォーカー」**、これがめちゃくちゃいい。でも、このゲームは普通の人にはおすすめしません（笑）。踊って敵を倒したりするのを笑って見られる人に限りますけどね（笑）。

編：'90年後半からソフトが徐々に増えてきますね。

竹：ええ。**「スーパーモナコGP」**とか**「ストライダー飛竜」**とか、わざわざみんながハードを買って遊んだソフトが出てきました。

編：どちらもアーケードからの移植ですね。

竹：そうですね。'90年から'91年にかけて**「シャドーダンサー」「ゲイングランド」「クラックダウン」**といった移植作が相次いで出ました。サターンもそうですけど、セガ自体がアーケードで出している分、やはり多くなっちゃいますよね。その後も**「ボナンザブラザーズ」**とか**「エイリアンストーム」**といった移植作がありました。

充実のメガドライブラインナップ

編：'91年から大量にソフトが発売されるようになりました。

竹：この頃からメガドライブの中盤が始まったと言えるでしょう。**「ベアナックル」**は、ちょうどスーファミとかでファイナルファイトがはやってて、そういうゲームがなかったので作られたゲームだと思います。キャラクターはちっちゃかったですけど、内容は良かったですよ。そしてついに**「アウトラン」**が移植されます。なんだかんだ言っても、サターンのエイジス版が出るまでは一番いい移植だったと思います。

編：中には強烈なタイトルもあるような……。

竹：**「ソード　オブ　ソダン」**ですね（笑）。「ソダン」と**「ポピュラス」**は切っても切れない関係にあるんです（笑）。この頃はちょうど海外でジェネシスがブレイクした時期で、この２本のソフトは海外でＥＡから発売されていたんです。日本ではスーファミで「ポピュラス」が発売されてすごく話題になっていましたから、当然ユーザーとしては、日本でもメガドライブに「ポピュラス」を出してくれと言いますよね。その時、多分「ポピュラス」だけでなく、後にすごいブーイングを受けた「ソダン」も一緒に契約したと思うんです。輸入されたジェネシス版「ソダン」をマニアが面白がる分には良かったんですけど、正式に日本で堂々と発売されてしまうと、笑えない

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

糸井氏が述べられているように、ゲームより楽しい事は山ほどあります。ゲームという枠に限らず、楽しい事への追求が大事だと思います。　（奈良県　川畑幸平）

状況になってしまった（笑）。でも、「ソダン」はすごいですよ。メガドラソフトを異常に好きな人たちはわかってくれると思いますけど。**「スーパーリーグ」**とか、後で冷静に考えるとつまんないんですけど（笑）、僕はこれで130試合やり通すようなメガドライブファンでした。

編：さすがですね。この頃の面白かったソフトは？

竹：「ソダン」と同じ頃に出た**「レンタヒーロー」**ですね。出た当時は雑誌でもそんなに取り上げられなかったし、評価はみんな悪かったんですよ。ゲーム序盤は、レンタスーツを借りて、お使いを頼まれて、お手伝いしたりとかラーメンを出前したりとかそういうものしかできないから、そこまで遊んでレビューをすると、めちゃめちゃつまらないゲームになってしまうんですよ。それがゲームを進める内、だんだん本格的なヒーローものになってきて面白くなっていく。これは心のゲームですね。「レンタヒーロー」の前にAM2研が作ったコンシューマソフトに**「ヴァーミリオン」**というアクションRPGがあるんですが、これがすごい。すごく値崩れしました（笑）。内容が良かったのか悪かったのかは、今でも判断しかねますね。

セガ入社後のメガドライブについての考察

編：'93年になると、かなりのタイトル数ですよね。

竹：そうそう。やたらといっぱい出た時期です。この時に話題になったのが、**「エクスランザー」**。メガドラってパレット64色しかないのに、これは128色同時表示というのを謳い文句にしていたんです。雑誌などもしきりに「このきれいなグラフィックを見よ！」とか言ってて。要は、この頃には「メガドライブは色数が少ない」という認識がユーザーの間にも浸透していたということなんですが（笑）。そして、**「ゴールデンアックスIII」**が出るんですが、すいません、この辺から僕セガに入ってます（笑）。

編：'94年に「幽遊白書」が出たんですよね。

竹：実は、メガドライブの「幽遊白書」って2作品あるんです。トレジャーが作った**「魔強統一戦」**の前にアドベンチャーゲームが出てるんです。これを格闘ゲームの**「幽遊白書」**だと思って買うと、とてつもない痛い目にあうんですね。この、先に出た「幽遊白書」は僕が広報という立場のつらさを思い知らされたソフトなんですよ（笑）。これのおすすめコメントを書けと言われたときには、どう書けばいいんだろうと真剣に悩みました。すすめないといけないし、ウソもつけませんから。

編：大変ですね。

竹：幽遊白書がすごく好きで、かつ、あまりゲームを遊んだことがない人におすすめ、とか（笑）。良いソフトの話をすると、**「プロストライカー」**シリーズですね。メガドラ時代のセガブランドのスポーツゲームでユーザーからとても高い評価を得たシリーズですね。これがあったから、今の「ビクトリーゴール」があるんですよ。「プロストライカー」は本当に思い出のソフトで、僕がセガに入った時、ちょうど「プロストライカー」にバグが見つかって、回収騒ぎが起きたんですよ（笑）。入るやいなやそんなことがあってですね、本当にビックリしました。そんなこともあって、これはやっぱりセガのサッカーゲームを語る上では欠かせないゲームだと思います。

名作のキーワードは「メガ」と「バーチャ」

編：メガドライブにおける「隠れた名作」とかございますか？

竹：そうですね、**「メガパネル」**はけっこう傑作なんですよ。これね、2人で遊ぶとむちゃくちゃ面白くて。基本ルールは15パズルで、隙間の開いているところに上下左右

竹崎氏によるメガドラソフト10選！
（順不同）

- ★メガパネル（ナムコ）
- ★トージャム＆アール（セガ）
- ★パーティークイズ　MEGAQ（セガ）
- ★ソニック・ザ・ヘッジホッグ2（セガ）
- ★アイ・ラブ・ミッキー＆ドナルド　〜ふしぎなマジックボックス〜（セガ）
- ★球界道中記（ナムコ）
- ★夢見館の物語（セガ）
- ★ナイトトラップ（セガ）
- ★シルフィード（ゲームアーツ）
- ★ゲームのかんづめVOL.2（セガ）

のパネルを動かせばいいんですよ。そうやって色を並べれば消えるというものですが、なかなかすごいんですよ、これが。むちゃくちゃ熱かった。頭のよさが問われるソフトですよ。あと、すごく好きなのが**「MEGAQ」**。僕が今でもサターンで出して欲しいと思っているくらい良いゲームです。いわゆるクイズゲームなんですが、5人とか多人数で遊ぶときのバランスがすばらしい。とにかく面白かった。そして、全然隠れていない超大作**「バーチャレーシング」**。これは時代を変えた。



竹崎忠（たけざき・ただし）
株式会社セガ・エンタープライゼスＣＳプロモーション部パブリシティチームマネージャー。セガの顔としてだけでなく、日本一のメガドライバーとしてもユーザーの間で有名。メガドライブソフトの他に、映画ＬＤ・洋モノフィギアの収集も行っている。

編：メガドライブでフルポリゴンを実現したんですよね。

竹：そうそうそう。僕がセガに入ってちょうど1年してから出ているソフト。ポリゴンチップを積んだソフトで、ポリゴンチップの開発とソフトの開発を同時に走らせたという。その制作過程をライブ感覚で「ＢＥＥＰメガドライブ」で伝えたりしていました。アーケードの「バーチャレーシング」とコンシューマの「バーチャファイター」を作っているＡＭ２研の記事が連続的に載るようになって、以後ＡＭ２研がどんどん有名になっていったことはみなさんご存じでしょう。

編：「バーチャレーシング」の頃はメガドライブの晩期になるかと思いますが……。

竹：そうですね。すでにサターンが立ち上がっていましたから。この後の**「コミックスゾーン」**とか**「ジ・ウーズ」**とか、個性的で面白いと思うんですが。この頃は正直言って好き勝手にやれたところがあって、「ジ・ウーズ」などはジャケットがリバーシブルだったり（笑）。ゲームもカルトだからパッケージもカルトにしよう。すでにカルトなユーザーしかメガドラで遊んでないという時期ですね。

未完成であるが故 メガドラは愛おしい

編：竹崎さんにとってメガドライブの魅力とは何ですか？

竹：もともと僕はセガのゲームしかやらないという人間ではないんです。マークⅢの時にセガも面白いと思ったんだけれど、マークⅢよりはファミコンの方が面白いゲームが沢山あると思っていました。ＰＣエンジンも当然良かったし、メガドライブはどうかなぁ、と最初は引いた目で見ていたんですが、最終的にメガドライブは心に残るタイトルがいっぱいあるハードになった。海外向けを意識していたからかもしれませんけど、なんだか変わったソフトが出るんですよね。また、実験的な作品がメガドライブから出されたりする傾向もありました。そういったソフトって、一見すると面白く見えないけど、やってみると実は面白いという場合がけっこうあって。グラフィック面で見劣りして、どうしても注目度が低かったんですけど、その分処理能力があったので、地味だけど面白いソフトがたくさんあったと思うんです。そういった「いじりがい」のあるハード処理能力に惚れて、トレジャーさんとかゲームアーツさんがソフトを作ってくれた。そういった凝り性な人たちは、やっぱり一筋縄でいくゲームは作らない（笑）。だから、非常に尖った、クリエイターの個性が強いソフトがメガドラから出やすかったのではないでしょうか。そうした、サターンに到達するまでの様々なトライがあるハード、そういった未完成な部分に強く惹かれたんです。ここまで惹かれたからこそ、ソフトを全部集めようという気になったんだと思いますね。

編：ありがとうございました。

（聞き手／岡元建三・構成／松井真）

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

日本が海外に対抗できる、「ゲーム」のメーカー。もっと誇りを持ってもいいのでは？
（岡山県　グナイゼウ）

学術的ゲーム論文

「ゲーム文化における『ネコ』の表現手法についての考察」

須藤　玲

ドラクエのPS参入、セガとバンダイの合併、N64の値下げ等々……。ゲーム業界の状況はまるで猫の目のようにめまぐるしく変化している。そこで、これまでゲームの中に登場してきた「ネコ」について考察してみたい。

RPGとネコ　その密接なつながり

　話題の**ファイナルファンタジーⅦ（PS）**だが、この作品はネコ好きにとって非常に好ましい作品である。大阪弁を話す『ケット・シー』の存在もさることながら、最も注目すべきはウータイという街にあるネコ屋敷だろう。狭い一室に様々な種類のネコが20匹以上もいてニャーニャーと鳴いている光景は、ネコ好きには堪えられないものがある。ポリゴンで描かれたそれぞれのネコもかなり本物らしい動きを見せており、秀逸だ。

　振り返ると、RPGには様々な形でネコが登場している。お助けキャラとして主人公パーティに参加するものには、**ごきんじょ冒険隊（SFC）**の『ゆず』、**風来のシレンGB（GB）**の『タンモモ』などがある。ゆずは、戦闘中に居眠りしたり勝手に遊びに行ったりするし、タンモモは、間違ってシレンを攻撃したりする。どちらのネコも、己の欲求のままに生き、人間には従属しないネコの特性を巧みに表現している。

　ポケットモンスター（GB）に出てくる、ばけねこポケモン『ニャース』も、「ひっかく」「かみつく」「ねこにこばん」といったネコらしい攻撃を持っているが、あくまでモンスターであり、純粋なネコではないのが惜しまれる。

　ネコがイベントやサブゲームに登場した例を挙げると、それこそ枚挙に暇がない。**ミスティックアーク（SFC）**では、乗組員がすべてネコであるブラッドフック号とガンボス号との抗争に主人公が巻き込まれたりするイベントがある。譲り受けたネコにミルクを与え、どんどん小猫を増やすイベントがあるのは**クロノ・トリガー（SFC）**。このネコ増やしに夢中になるあまり、本編を疎かにした人が数多くいたことは想像に難くない。**ライトクルセイダー（MD）**にはネコが経営しているアイテムショップが存在する。

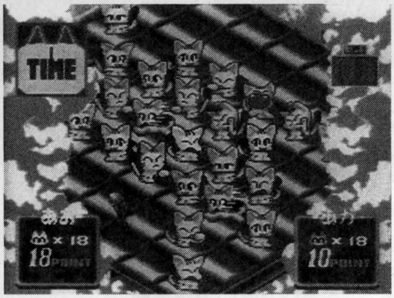
　そして、世界観まるごとネコに主眼を置いたRPGが**ネコジャラ物語（GB）**だ。全人類の中から選ばれネコとなった主人公が、人間に戻る薬と引き換えにキャットランドを救うというストーリー。この作品で特に注目すべきは「ネコポン」と呼ばれる戦闘システムだ。ネコポンとはストレス値のことで、攻撃をミスしたりすると数値があがり、アイテムが使えない等の支障を来たす。だが、数値がマックスになった時、こんどは一転して強力な超必殺技が使えるようになるのである。蓄積したストレスを発散させるため急に凶暴になったり暴れ出したりするネコの行為は「真空行動」と呼ばれており、ネコポンシステムはこの真空行動を上手くゲームにフィードバックさせた優れたシステムと言えるだろう（このネコポンシステム、FFⅦのリミット技に似ていると思うのは筆者の勘繰りか）。



縦横無尽に活躍するモニターの中のネコたち

続いて、RPG以外のジャンルについてみていこう。

ネコが主役のアクションゲームといえば、**おにゃんこTOWN（FC）子猫物語（FCディスク）**。前者は、母猫を操って、犬・車・包丁を持ったおやじといった敵を避けながら、いなくなった子猫を探すという内容。後者は同名の映画のゲーム化で、主役のチャトランを操作するスーパーマリオ風の作品だ。ちなみに、「子猫物語」の撮影のため何匹ものネコが亡くなってしまったとの噂がある。このような残酷な話は信じたくないものだ。



ネコの可愛さを全面に押し出した「あさめしまえにゃんこ」。

一方、ネコが敵として出てくる例がけっこうある。最も有名なのが、『ニャームコ』『ミューキーズ』が出てくる**マッピー（FC他）**だろう。世界各国の道路を車で塗りつぶしていくジャレコの**シティコネクション（FC他）**には、チェッカーフラグを持ったかわいいネコが登場する。これにぶつかってしまうと、ネコは「ネコ踏んじゃった〜」のメロディと共に飛んでいき、1ミスになってしまう。これは、交通事故によって多くのネコが犠牲になっていることへの問題提起であると推測される。

インパクトが一番強いのは、デコの幻の名作**トリオ・ザ・パンチ（AC）**の巨大な招き猫。ネコパンチでプレイヤーキャラを小さくしてしまう極悪ぶりが強烈。

格闘ゲームに出てくるゲームでネコといえば、誰もが**ヴァンパイア（AC他）**シリーズの『フェリシア』を挙げるだろうが、同じカプコンの格ゲー**ウォーザード（AC）**のタバサが連れているカバンネコ『シナ』とクツネコ『アル＆イブン』の方をここでは強く推しておこう。

ポリゴン格闘ゲームの世界にもネコは進出している。**ゼロディバイド（PS）**に登場するのは、その名もズバリ『NEKO』。このNEKOは、開発元であるズームのマスコットキャラクター。その容姿も見事だが、「完全におまえをナメきったこの俺のキック」「時には猫のようなかわいい俺とツメ」などの技のネーミングが素晴らしい。

パズルゲームの**マジカルドロップⅡ（SS他）**では、フールがネコを抱えていたり、ストレングスのエンディングでは愛くるしいネコが多数登場する。**もうじゃ（SS）**という両替パズルゲームは、登場するキャラすべてがネコである。しかし、どのネコもいまいちラブリーさに欠ける。コンセプトが良かっただけに残念だ。

そして、ネコを用いたパズルゲームの最高傑作としておすすめしたいのが、**あさめしまえにゃんこ（SFC）**。タイトルだけでも十分にかわいらしいが、登場するネコすべてがネコ好きの琴線に触れてやまない愛くるしさを誇っている。ネコのディフォルメ具合とアニメパターン、細かい動作やしぐさ、全編を横溢するネコっぽいほのぼのとしたシチュエーション、どれをとってもこれ以上ない出来。内容は、オセロと軍人将棋を足したような至って単純なものだが、それゆえに楽しく遊べる。「ネコジャラ物語」とともにネコ好きならばぜひ触れておきたいソフトだ。

人とネコとの共存共栄を目指して…

最近では、**ニャンとわんだふる（PS）ネコ大好き！（GG）**といったネコ育成シミュレーションが発売されている。本物のネコが飼えない人のためにも、優れたネコ育成ソフトの登場に期待したいところである。

……そして最後に、ネコの扱いが酷いソフトをここに告発したい。途中で出てくるネコ戦艦を破壊しなければならない**パロディウスだ！（AC他）**。ボスとして登場する魔術師がネコを放ってくるため、どうしてもネコを殺めなければならないという洋ゲー**タイムコマンドー（PS他）**。そして、こともあろうにネコを電子レンジで調理してしまう**厄〜友情談疑（PS）**だ。ネコ好きにとって、この三作品は許し難いものがある。

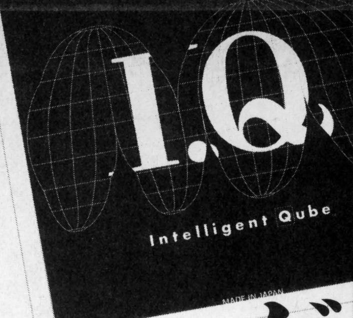
ネコに優しいゲーム。そんなゲームがもっと増えれば、もっとゲームは楽しくなる。それが今回の結論である。

須藤　玲（すどう・れい）
1969年生まれ。シューティングと格闘ゲームに命を懸けるゲームライター。最近のマイブームは、インディーズのHRバンド「イースタン・ユース」。英語を廃した純な日本語詩が胸を抉る。一度聴いてみて欲しい。

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

「セガバンダイ」というネーミングはどうかと思う。一般の人から見ると一番苦戦している陣営が何を言っても見苦しいです。
（新潟県　柴田直樹）

人気個性派ゲーム「I.Q」制作者、佐藤雅彦氏インタビュー



ゲームを解放するために新しいゲーム性を

湖池屋「ポリンキー」、NEC「バザールでゴザール」などのCMを制作したことで有名な佐藤雅彦氏。その佐藤氏が「I.Q」で、ゲーム業界に問いかけるのは何か。

I.Q. ある日やってきた「I.Q」

編集部（以下編）：まず「I.Q」のコンセプトについて教えて下さい。

佐藤雅彦氏（以下佐）：戦略めいたことは全然考えてなくて、正直いっていきなり来たんです。本当にいきなり。一昨年の4月の9日の日曜日なんですけど、窓から外を見たら、ダーンダーンってキューブが転がってくる映像が急に頭の中に浮かんだ。浮かんだというか、見せられたという感じですね。そこで自分が逃げまくってるんです。

編：考えついたのではなく、自然に来た。

佐：そうです。僕は、音楽も映像もゲームも本当は初めに戦略があってはいけないと思ってるんです。ソフトの持つ力が歪められる感じがするんですよ。「I.Q」も、僕にとっては向こうからやってきたありがたいものだった訳です。ただゲームの場合、僕は自分の力じゃ何もできない。プログラムの技術もないし、人も知らないし。それで、馬鹿みたいに単純ですけどソニーに行ったんです。ゲームを作りたかったらSCEですよね。そこに行くのが一番だと思ったんです。直球投げたら本当にまっすぐ受け止めてくれて「I.Q」ができた。でき上がってから、何で今ゲーム業界に「I.Q」が必要かが分かってきたんです。だからそれまでに戦略みたいなものは何もなかったんです。

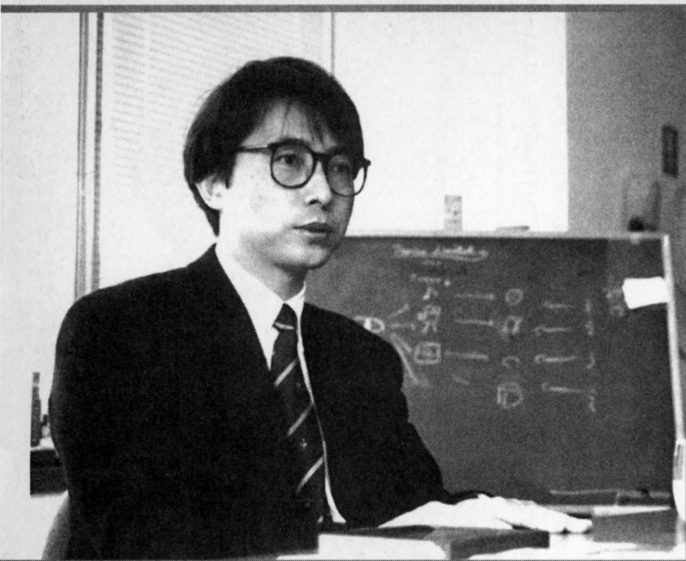
編：「I.Q」がゲーム業界に今、必要なのはどういった理由なんでしょうか？

佐：僕はブロック崩しとかインベーダーゲームは遊んでたんですが、スーパーマリオからやらなくなった。RPGとかも全然面白いと思わないんです。閉鎖的な感じで、音も独特のピコピコサウンド。入り込まないと分からないアイテムとかストーリーとか。僕はソニーの副社長に言ったんですが、PSが数百万台といっても残りの1億何千万人はPSで遊ばない。僕みたいにRPGができない人はいっぱいいます。もしみんなにゲームを解放したいんだったら、全く新しいゲーム性を持つものでないといけないと。



I.Q. 閉塞感のあるゲーム業界に必要なものは

編：RPGでゲーム業界は大きく成長してきたといわれますが、佐



藤さんはそれ以前のゲームの方がゲームとしての純度が高いとお考えなのでしょうか？

佐：そうですね。インベーダーゲームを遊んでいた人数はＲＰＧの比じゃない。ところがゲームはそこに縮小しちゃった訳です。そこは確固としたマーケットですから売り上げ台数にはつながりますが、残りの人はばらばら離れていきました。僕もそうです。だから僕は、ＲＰＧではなく例えば、チェスやトランプといった多くの人が楽しめるゲームを作りたかったんです。

編：ＲＰＧのように、決まり事やルールを覚える段階で頭を使うのではなく、ルールを使って遊ぶところに頭を使う。それが佐藤さんのいうゲーム性になるんでしょうか？

佐藤雅彦：1954年静岡県生まれ。東京大学教育学部卒業後、広告代理店電通に入社。湖池屋「ポリンキー」、NEC「バザールでござーる」、サントリー「モルツ」などの人気CFを制作。商品名、キャンペーン名を連呼する独特のスタイルで有名。「I.Q」で初めてゲーム制作に携わる。

イメージがいきなり浮かんだんです

佐：そうです。例えばテトリスは、上からブロックが落ちてきます。下には穴があいている。その穴ににスポッとブロックを入れたくなる気持ちは万国共通なんです。「Ｉ・Ｑ」でいえば、向こうからキューブが来ます。それにつぶされるのが嫌で逃げる。これは民族を問わず誰でも同じなんですよ。そこに言葉はいらないんです。マニュアルをいっぱい読んで、これとこれとこのキーを操作すればこれが出る。そんなのは根源的じゃない。すごくマニアックです。そういうものがあってはいけないとは思わないですが、ただ、もっと別の、幅広いところをカバーできていないように思ったんです。

編：ゲームは多様化しているといわれますが。メジャーなところは旧来のＲＰＧからの流れですからね。

佐：僕は、それは一つのジャンルにしか過ぎないと思うんです、ストーリーという発想自体が。やはりゲームはゲーム性です。単純なものでも人は熱中できるんです。そういった根源的なことを絶対忘れちゃいけない。ゲームが発展すればするほどそこは忘れちゃいけないと思います。

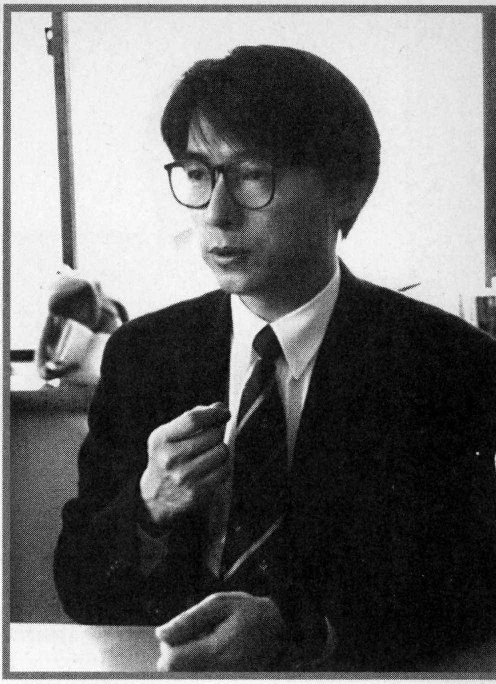
編：そうした基本的な所をないがしろにする傾向はますます強くなっているように思いますが。

佐：どこの業界でも発展すればするほど、その危険性は高くなります。例えばラーメン屋の世界でもグルメがたくさん増えてくると、一部ではあそこのラーメンの器はこれだとか、模様がこうだという話になって、肝心なラーメンの味から話が離れていってしまいます。ゲーム業界はちょっとそうい

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

今、任天堂やハドソンが言う様な、ゲームを変化させて行く必要は特に感じていません。変化とは押しつけるものではないでしょう。（群馬県　ないよ）

根源的なところを忘れてはいけない



うところが見えますね。ですが僕はゲームはもっと普通なもの、トランプであって欲しいんです。

I.Q. 佐藤氏が受けたゲーム業界の洗礼

編：佐藤さんはこれまで広告の世界で活躍されていた訳ですが、ゲームという新しい世界に入られてのご感想は？

佐：最初はもう大変でした。千本ノックっていわれてもいいくらい厳しい試練がありました。広告業界だったら、若い人は「佐藤さん、これどうでしょう」と伺いを立てるような感じで、僕が作ったCFはあまりスポンサーもスタッフも批判してくれなくなりました。でもそれは本当は不健全だし自分にとってはつまらないんですよ。ところが、今回の「I・Q」のプログラマーやディレクターは「何？佐藤さん。矛盾だらけだよ、これ」とか「先週と同じじゃない。やってるの、ちゃんと」って。毎週、持っていっては叩かれるということを繰り返していたんです。もう、フラフラでした。本当に千本ノック。ある時今の「I・Q」のゲーム性を作って持ってったら「これならいいんじゃない」っていってくれた時はすごく嬉しくて。これが本物なんだなと思ったんです。やっぱりそういう環境じゃないといいものは作れない。「いいじゃない、いいじゃない」っていうだけじゃだめです。

編：ということは頭にイメージが浮かんでから、実際形になるまでにかなり苦労があったんですね。

佐：本当にすごかったですよ。SCEで千本ノック受けて、1年半経ったら立派な戦士になってた訳ですから。本当につらかったですね。3ヵ月くらい真っ暗でしたよ。たぶんSCEも僕みたいなシロウト相手に真っ暗な気持ちだったと思います。よく、つきあってくれました。毎週新しいルール、ゲーム性について説明すると、プロだから20秒も経たない内に矛盾が分かるんですね。「このマーキングだと、すぐゲームが進まなくなっちゃうんですけど、どう考えてますか？」って。そこはこうですというと「先週も同じ事いってたじゃないですか！」って。厳しいんですよ。

編：かなり優秀なプログラマーさんが携われたようですね。

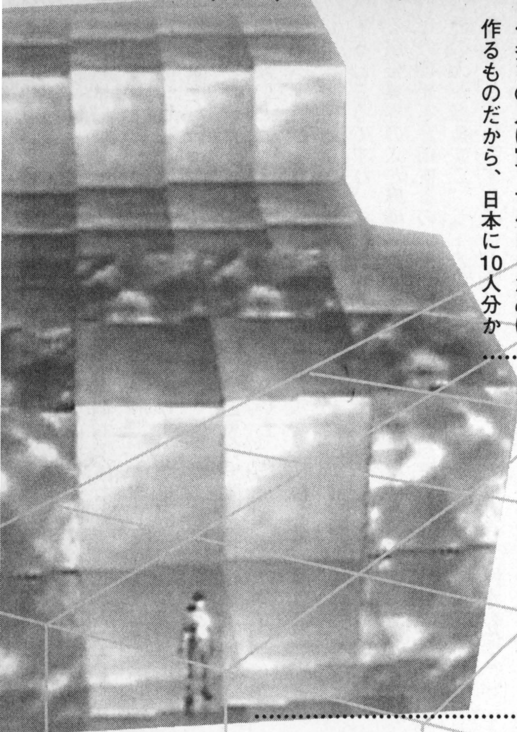
佐：優秀。極端に優秀です。一人でプログラムしましたから。

編：一人でですか？

佐：そうです。G－Artistの方が一人で、です。その一人を除いたその会社の全員は「ポポロクロイス」を作っていた（笑）。みんながポポロが20万、30万いった！って喜んでいる中で、自分は見込みの無いものをやってる訳ですよ。それで、会議に僕が矛盾だらけの原作を持っていくと、もう、がっくりとなる訳ですよ。「ポポロクロイス」完成だってまわりはパーティーやってるのにこっちはまだゲーム性が見つからな

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

今、任天堂やハドソンが言う様な、ゲームを変化させて行く必要は特に感じていません。変化とは押しつけるものではないでしょう。（群馬県　ないよ）



い（笑）。でも本当に優秀で、出来上がってゲームフリークの田尻さんに「I・Q」見せたら「どうやって動かしてるんでしょうか？」って。僕は分からないんですが、やっぱり優秀だったんだなって思ったんです。

I.Q 広告の世界 そしてゲームの世界

編：それではゲーム制作と広告制作で、大きく違う点は何でしょうか？

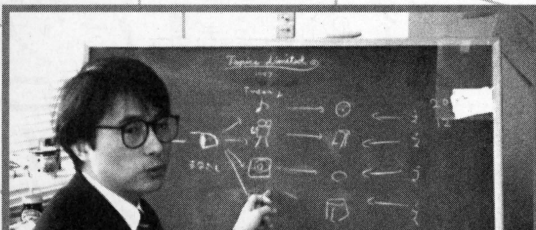
佐：広告というのは商品を一人でも多くの人に買ってもらうために作るものだから、日本に10人分からない人がいると困るんです。それで、例えば「モルツ、モルツ、モルツ、モルツ」と連呼すれば何のこといってるのか誰でも分かるだろうし、和久井映見がコントやればみんな喜ぶだろう。そういった姿勢で広告は作ってるんです。でも「I・Q」は、世界で10人理解してくれればな、と思って。ヘルシンキの高校生とかシンガポールの中学生に一人くらい夢中になってくれる人がいるんじゃないかと。今は個人で面白いということがメジャーになる時代なんです。

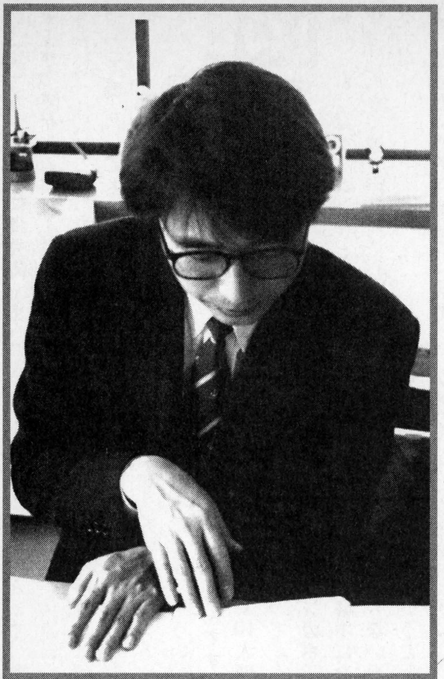
ヘルシンキの高校生 シンガポールの中学生に

だから10人の人間が面白いと思ったら、その後ろに1千万人くらいの人がいると考えた方がいいんです。昔は10人に届けばいいやというつもりで送り出すと、本当に10人にしか届かなかった。でも今は「10人に届けばいいや」が1千万人になる。逆に1千万人に届けようと思うと薄いものになってしまうんです。テレビの民放がどんどん面白くなくなっていくのもそうしたところに原因がある。視聴率を獲得するために、みんなに分かるものを作らなくちゃいけないんだけど、そのために質がどんどん低下して、それがテレビ界の大問題になっている訳です。

編：では、マーケティングに頼って物を作ることは危険ということになりますね。

佐：そうですね。マーケティングは何も生み出さなくなっちゃいましたね。過去の分析を時々正しくやれるくらいです。データを鋭く





読めればいいけど、それもなかなか難しいと思います。だから、もうちょっと根源的に、こういうものを聞きたいとか、こういうもので遊びたいとか、そういうものが分かる人しか物を作れないんだと思います。そこは、業界の人が麻痺するところですね。広告を評価する広告業界の人が麻痺する。テレビの番組を評価するのにテレビ業界の人が麻痺する。ラーメン屋の良しあしを判断するのに、ラーメン業界の人たちが麻痺する。それと同じですね。形骸化したシステムや理論がその枠の中ではまかり通りますから。そんなの壊して新しく作り替えていかないといけないと思います。それは嘘だといわないと。

編：でも実際には、ゲーム業界も含めて、マーケティング主導で動いている部分が多いですね。

佐：本当に優れた人は、ちゃんとデータを読めたり、新しい仮説を立てることが出来ます。過去じゃなくて未来に対して何かを作ることが出来る人は時々います。そういう人は「このデータは嘘です」ってちゃんといえますね。データ上美味しいということになっているラーメンが、自分で食べておいしくなければやっぱりおいしくないと言わなければいけないのです。

「I.Q」はソニーから出たことに意味があります

I.Q 商品としてのゲーム 作品としてのゲーム

編：同じ文脈の話で、ゲームを捉えるのに商品と作品という二つの側面があって、商品というと悪い意味で使われることが多いですが、佐藤さんはゲームの商品性についてどのようにお考えですか？

佐：これまでゲームの8割をRPGのようなものが占めていて、残りをテトリスみたいなものが占めている。僕はテトリス側の新しい場所に「I.Q」を出したかったんです。そちらの側をぐっと広げたかった。新しいメジャー路線を「I.Q」から示唆するという形にしたかったんです。そういう意味で、一つの商品、商品というか製品ですね。製品感があるものを作りたかったんです。だから「I.Q」はSCEから出すしかなかった。マイナーなメーカーから出た実験作と見て欲しくなかったので。

編：「I.Q」から新しい道を拓くためには、商品としての完成度が必要だったと。

佐：そういった製品感はすごく必要でした。ただ、商売のネタとしての商品は、今の消費者は見抜いてしまうと思います。これこれの戦略でこういう商品を出して、CFのバックにこんな音楽を使えば売れるだろうという、商品的なつくりは飽きられているような気がします。今は、作り手が、楽しい、気持ちいい、嬉しいという気持ちで作った作家性のあるものの方が、みんなには嬉しいんだと思うんです。昔だったらスピッツが2

I.Q Intelligent Qube [PZG]　メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥4,800／発売日：'97年1月31日

新しいレーベルを定着させたい

00万枚売るなんて信じられない。ウルフルズにしても同じです。ところがあの人たちは思いっきりやってるんですね。スピッツはスピッツの音。ウルフルズはウルフルズの音。だからといってマイナーではなく、製品感はきちんとある。そこが好まれている理由なんだと。

I.Q 「I.Q」からメジャーな流れを

編：ただマイナーなところから始まる新しい流れというのも無視できないと思うのですが。

佐：でも、マイナーなところでそれをやっても、RPGを中心としたゲームの主流派の壁は厚すぎてそれを破れなかったんじゃないでしょうか。もう10何年も経っているものですから。そこで、PSというハードを出し、その市場を牽引する役割を担っているSCEが「パラッパラッパー」や「I.Q」という新しいゲームを出した。そこに意味があるんです。おかげで、例えば学生が新しい試みをしようとした時、外へ枠を広げ易くなったと思うんです。実は今、「コンセプトプレパラート」というレーベルを発足させて、ゲーム性むき出しで概念むき出しのものを作りたいという人たちに集まって欲しいなと思っているんです。その傘のものでいくつか作って、僕が抜けた後も、そこで何かやれて何かやれる人が集まってくる、そういうものを考えているんです。そういうことをいえるのも「I.Q」が成功したからいえるんですけどね。

編：その流れ、定着するといいですよね。非常に楽しみです。

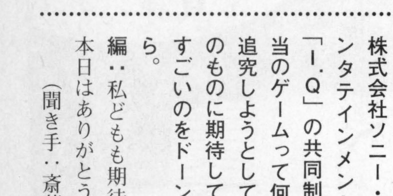
佐：だから次のゲームを出さなくちゃいけないんですけど、アイディアが出ないんですよ（笑）。来るのを待っているだけなんですけれど。広告は受注産業で向こうからモルツがきた。ドンタコスがきた。カローラⅡがきた。そうやってその都度アイディアを出していけた。それがやっぱりプロだと思うんです。思いついたから作りましただけだと単なる一発屋です。だから「I.Q」の次を作れて、やっと自分はプロになるんだな、と思ってます。だから早く次のアイディアがくるといいな、と毎日ぼんやりしてるんです。

編：では最後にユーザーの方々に一言お願いします。

佐：今はもう、「I.Q」のことは忘れて、中村さん（中村至男氏　株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント　AD制作部「I.Q」の共同制作者）とかと本当のゲームって何かということを追究しようとしている訳です。次のものに期待してください。もう、すごいのをドーンと提示しますから。

編：私どもも期待しております。本日はありがとうございました。

（聞き手：斎藤／構成：古庄）



ミスすればフィールドが崩れ足場が狭くなる

[I.Q]とは

「I.Q」は迫り来る巨大なキューブを頭脳と反射神経を駆使して消去していく頭脳ゲームである。いかに能率的にキューブを消去するかにより高得点が得られ、その結果に応じてゲーム終了時にプレイヤーの「IQ」が表示される。ゲーム性の部分はもちろんネチネチ遊べる良質なものだが、なにより注目すべきはそのセンスの良さだろう。全体に漂う雰囲気は独特で、まるで静かな悪夢のようだ。ぜひ体験して欲しいタイトルである。（編集部）

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

今、任天堂やハドソンが言う様な、ゲームを変化させて行く必要は特に感じていません。変化とは押しつけるものではないでしょう。（群馬県　ないよ）


DOUBLE RING OUT!
寺田克也のゲーム批ひょー スーダラ編
個性的なゲームって?
いきなり暗闇の中に浮ぶキューブの中にほうり込まれた感覚・悪夢的な感触が
スゴイPSの「IQ」
人型のプレイヤを配しただけでモノ凄い感情移入する
コトを
パズルゲーに持ち込んで来た
CMで画面を見た瞬間に買おうと思った
デス
←走りまわる姿がなんとも哀愁の彼エリオット
よそ見してると踏みつぶされるぞオ ―
よーしやるぜェ!
音楽がオオゲサ
うあああああ
I.Q 3
ハッハッハッ


10年近く昔 新宿のゲーセンで見かけたヘンなゲーム
なんだ? これ
蛙
HAPPY MONKEY BUSINESS
ゲムのやり方が書いてあるイストはコピーだったから今思えばロケテだったのだ。しばらく見てたケド誰もやらないの。← ビート風 んで、やってみたよ。オイラ
プレイヤーは蛙になる? トード?
えらいリアルな描きこみで異様だった しかもこのデカさ。
このゲームこんな画面で→ キャラがやたらとでかい。ひたすらクモをよけてどっかに行くだけのゲーム。
あれよあれよとゆーまに喰われました。
その後ゲーセンに並んだのは見た事ない。どこのメーカーだっけな。
あ パクッてくもが蛙を…
HAPPY MONKEY BUSINESS
最近いないと思ったらゲーム天使は天井裏でひからびてた。
よし もも いっかい!
でで〜ん
GAME OVER
うわあああ
I.Q 0
ヘソでなげるっ
END

第1特集総論

いつの時代も、時流から外れたものはカッコ悪いものと片づけられ、忘れられるのが普通でした。熱血青春！　とか、ベルボトムとか。ところが、昔のTVドラマやアニメが再評価され、また、今やファッション、音楽は'70年代風に席巻されています。ついこの間まで、フォークやベルボトムはカッコ悪いものの象徴だったというのに。ティム・バートン監督の「マーズ・アタック！」が公開され、裸の脳味噌にガラスをそのままかぶせたアナクロな宇宙服を着た火星人のオモチャが「カッコイイ」もの、「カワイイ」ものとして売れてしまう。

時代が変わって来ているのかもしれません。

変なもの、理解不能なほど悪趣味なもの。今まで無視されていたそんなものたちが、今は求められているようです。

私たちは、そこに何を求めているんでしょうか。
街で怪しげな団体に声をかけられる。面倒くささから逃げはするものの、その後、何か気になったりしませんか？
渡されたビラや小冊子、読んでみたりしませんか？
そしてその中身の不気味さ、理不尽さを笑ってみたりしませんか？
そこにあるのは、世の中からズレ過ぎたが故の、ある種のカッコ悪さ。そしてそのカッコ悪さを楽しむ、そして笑う自分です。
奇書、怪映画の類は多く、それは書物、そして映画という文化が、そうしたものさえ受け入れてしまう度量の広さを持っていることを意味します。それだけ成熟した文化なのです。
ゲームにもそういう視線を注いでみませんか。もちろんつまらないだけで何も訴えてこないゲームは有無を言わせず捨て置くとして、妙だが何かを感じてしまう、そんなゲームには、すこし大人の対応をしてみましょう。そんなゲームに触れてみる心を持ちましょう。カッコ悪さをカッコイイと楽しむ、そんな時代がやってきたのではないかと思うのです。

（編集部）



続・街で見かけた

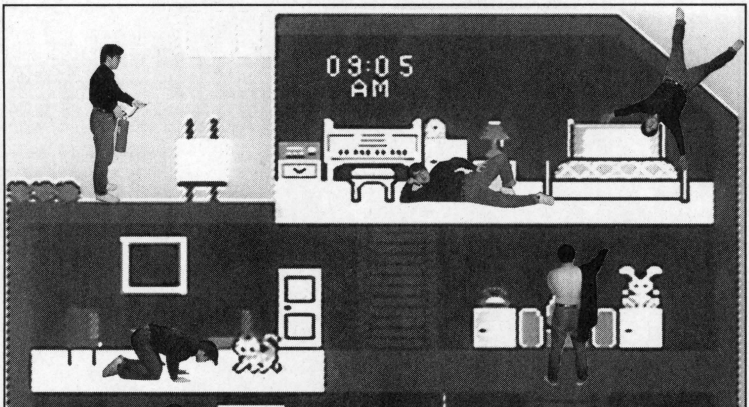
個性派ゲーム大特集!!

たまごっちに魅せられる小野さん。早速FCでたまごっちデビューです。

というわけで今回も街で見かけたの始まりです。それにしても相変わらずたまごっち人気は凄いですね。編集部近くの銭湯、入船湯でも、小学生や家族客の間でたまごっちの話題が飛び交っており驚かされます。そういえば先日も新宿で「たまごっちくじ1回500円。当選者は新品のたまごっちをプレゼント」なんて露店を見かけました。2回くじを引いて結局はずし、我が身の愚かさを振り返る今日この頃です。関係ないけど最近SSで時計機能を生かした恋愛育成物って増えましたよね。そのうち勝手にコールしてきて構わないでいると怒り出す、ポケベル型のコギャルっちとかが出たりしないかしら。というわけで小野さんも今のうちにたまごっちデビューを果たすべく、秋葉原に買いに走ったのでした。

さて、気が付くと小野さん(34歳、独身、高架下のジャンクショップで500円で購入)はファミコン内のとある部屋の中で目が覚めました。

なんだか全然別のゲームのような気もしますがまあ気にすまい。時々知らない人から電話がかかってきたり、楽しくて踊り出してしまったり、ファミコンソフトの差し入れがあったりと部屋での暮らしはなかなか快適です。ところがしばらくすると突然ポンと音がして、小野さんが分裂してしまいました。面白いのでそのままにしておくと、どんどん分裂してついには家中が小野さんだらけになってしまいました。居間も寝室もテレビでスタートレックを見るのもインターネットのHな画像でムハハなのも全部小野さんです。そう、これは掃除しないと糞のかわりに小野さんがたまる新種のたまごっち、商品名おのっちだったのです。でも本物の小野さんも週に1回風呂に入れば良い方なので、ゲームと変わらないのがご愛敬です。ともあれすっかりおのっちを堪能してしまい、早くコギャルっちを出して欲しいと切望する小野セガバンダイさん(34歳、独身、でも今年こそ毎日風呂に入って服を着替えて週に一回は洗濯をすることを決意)でした。



▶アップルタウン物…のように見えなくもないこともない「おのっち」の画面。

♡オレもボーグになりたい。求ム改造!(愛知県・I♡N.Y)

♣私のゲーム代が出産費用になっていくので、只今なにもゲームを買っていません。(東京都・北川広美)

KEN SUGIMORI



ポケットモンスターのキャラクターデザインで注目を集め、安定したタッチで豊かな世界を描き出す、クリエイター杉森建氏に聞く。

Q1. 今回のイラストのコンセプトを教えて下さい。

A1. **普段着の人々が、格好良くて可愛いモンスター達と共存しているという「ポケモン」の世界観でオリジナルキャラクターを描いてみました。「ポケモン」のようで「ポケモン」ではない、アナザーワールドです。**

Q2. ゲームフリークのキャラクター、ゲームタイトルロゴはすべて杉森さんが手がけられているとお聞きしましたが、そういったキャラやデザインを手がけられるときの考えられていることを教えて下さい。

A2. **「ウルトラマン」のオープニングの影絵のように、シルエットで見ても判別出来るような特徴のあるデザインを心がけています（なるべく）。**

※「ポケモン」の場合、モンスターデザインは「すべてを杉森1人が」手がけているわけではありません。複数のスタッフによるデザインワークでバラエティー豊かな世界を作り出すことにしています。誤解なきようにお願いします。

Q3. また、そういった創作のイメージはどういったところから得られているのですか。

A3. **過去の自分の絵を、ハズカシさをこらえて見つめ直し「うわー！　こりゃだめだ」と猛反省するところから。**

Q4. 杉森さんがゲームフリークに入った経緯を教えて下さい。

A4. **入った経緯というか、学生時代に田尻（社長）と知り合って以来……最初からずーっといます。**

Q5. いままで手がけられた仕事で一番気に入っているものはなんですか。

A5. **「パルスマン」も「青龍伝」も好きなんですが、いろいろしくじっている部分もあるし。たくさんの人に喜んでもらえたので……やはり「ポケモン」です。**

Q6. これからしてみたい仕事がありましたら教えて下さい。

A6. **まるでハリウッド映画のようなゲームを作る！……うそです。ゲーム機のデザインなんかやってみたいですね。**

Q7. 今、一番注目されているアーティストは誰ですか。

A7. **スタジオジブリの方々。**

Q8. 今、凝っているものや興味をもっているものは何ですか。

A8. **最近は……ミニ四駆にちょぴっとはまりました。**

Q9. 音楽、映画など最近注目している作品などがあれば教えて下さい。

A9. **「ポケモン」のTVアニメに一視聴者として期待しています。オリジナルキャラをいくつかデザインしたのでみなさんもぜひ観てくださーい。**

Q10. 最後に好きなゲームや心の一本などありましたら教えて下さい。また、その理由も教えて下さい。

A10. **どんなに眠くても、毎日寝る前に「ファイプロS」を必ず一試合こなす。理由は……心はプロレスラーだから。**

ありがとうございました。

PROFILE

1966年生まれ。ゲームフリーク所属。ポケットモンスターを始めゲームフリークで制作されたほとんどのキャラクターデザイン、ロゴデザインを手がけている。また、グラフィッカーとしても活躍。代表作は「パルスマン」、「ポケットモンスター」、「青龍伝〜BUSHI」ほか。

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第十便「がんばれギンくん」

がっぷ獅子丸

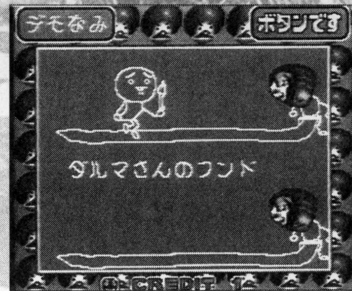
業界変動。さて今後どうなるんでしょうか

みんなあつまれー！　悪趣味ゲーム紀行が始まるよー!!。はじめはいつもの様にみんなのお葉書を紹介するね。え〜っと「がっぷ獅子丸先生のコーナーが大好きです。読んでる間に、**ひたいにチョップをうけた様なショック**が走ります」。北海道の会社員清野淳君27歳。獅子丸お兄さん、こういう読者には**厳しい罰を考えています**。ときによい子のみんなはセガバンダイのお話は知っているよね。獅子丸お兄さんもビックリしちゃったよ。思わずバンダイのおじさんたちに、「今度のガンダムは**ピターン**で発売するの？　それとも**サターディア？**」って聞きにいって失笑をかったくらいサー。マジでもうサターンでしかソフトを出さないのかしら。そんなん**僕嫌だなぁ**。こないだ某バンダイ系列のソフトメーカーがSCEにPSソフトの企画を持って行ったら「**オタクんとこはサターンでだしゃいーじゃん**」なんて言い放たれたって風の噂があるけど、まさかSCEもそんな**肛門の穴の小さい**こと言わないよね？　でもそういうことハッキリ言っちゃうんだよなー。

ウゴウゴルーガとモンティパイソンの不条理な結婚

それはそうと今回は、かつてAOUショーで公開され、一部の熱狂的な支持の裏で危うく世のディストリビューターにテクモの業務用ゲーム事業の灯を消されそうになったという、当のテクモにとっても異色というよりは異端児。ほとんどゲーセンでも1、2日しか稼働しているのを見たこともなかった幻のカルトゲーム、それが**「がんばれギンくん」**です。多くの読者諸君は、何それ？　というに違いありませんが、あるベクトルでは「スターフォース」を凌ぎさえするこの傑作、不条理アクションゲーム集なのです。プレイヤーは殴り描きの人間とカエル「ギンくん」「ハムくん」で、敵というかボスというか、オジャマキャラの「ガツガツ」がおりまして、**世界観は全く分かりませんが**、とにかくヘタウマを目指していまいち泥臭くなってしまった殴り描きの線画キャラクターが、ウゴウゴルーガにモンティパイソンをミックスさせて**いい加減に仕上げた感じ**の数々のミニゲームを双六形式で進んで行く、というゲームです。このミニゲームは意味不明と投げやりさが絶妙なバランスでミックスされた不条理アクションゲームで、タイトルを書き出す方が手っ取り早いので列挙しますと「**ふとうでしとう**」「**ラッコさん部隊**」「**オレとジャンプとメタンガス**」「**クマちゃんムチの味**」「**赤ちゃん危機一髪**」「**カレーの王様**」「**つりバカ必死**」

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな29歳。



「ダルマさんのフンドシ」。実際、良いセンスしてると思います。

「**しかってしかばね**」「**ロケットずし**」「**牛と赤マント**」「**ゲッターギン**」「**ユキヤマン**」「**だるまさんのふんどし**」……。あまりにミもフタもないタイトルで、もうスピリッツの最後の4コマ漫画のようですが、大体ノリは理解してくれたかと思います。例えば「ベルギー消防団」は、爆弾の導火線の火を早く消さなければいけないのですが、**消すのはオシッコ**です。「大砲でドン」は、正確に「GO」という**ヒロミ**の掛け声に合わせて大砲を撃ち合うというゲームですし、「泣いてないよフラメンコ」は落下してくる巨大なハイヒールを**ロケット**で撃退するという内容です。重ねて言いますが、いまご説明した内容はすべて**実在するゲームのとおり**であります。一つ一つのゲームは非常にトンガッたアイディアしかも盛りだくさんで面白いのですが、**何故100円を突っ込んで遊ぶ気になれない**のかが不思議です。ただこのだらだらしたムードに何も考えずに浸っていると、大体20分を過ぎたあたりから脳内麻薬物質が染みわたるような心地よさが襲ってきます。この手の予定調和拒否系企画には、企画者としてチャレンジ精神という名の山師的根性が感じられ、獅子丸の密かな楽しみとしてそれなりにやり甲斐があるのですが、営業にして見れば**こんなモンどないして営業すりゃえーんじやつ**ちゅー苦悩が忍ばれて思わず涙をさそいますがみなさんいかがお過ごしでしょうか。

さて次の質問は「ギンくんっていったい何者なんでしょう?」。はい、お答えしましょう。ギンくんってのはテクモに実在する**開発部のヒトの名前**らしいんですねー。ちなみにハムくんとか他のキャラクターも元が存在するらしくて、何でもこのゲーム、開発部での社内評価は**もの凄く好評だった**らしいんですが、そりゃそうだ。だって自分が出てんだもん。その開発部の組織票を**真に受けた**上層部が自信を持って営業にかけ、ロケテストのインカムをみてようやく**我に返った**という集団心理におけるマインドコントロールの恐ろしさを象徴するかのような出来事です。

しかしこのスクロール機能すら存在しないクソ基板からも思いっきり**在庫基板償却企画**であったことは容易に察することができますが、そのタイトな制約の中でこの様な斬新な企画を打ち立て、**見事会社を騙しきった**テクモ開発部に僕は敬意を表するどころか、**僕もがんばらなくちゃ**という気にさせてくれます。決してゲームそのものの評価が低いわけではありません。ただ、ゲームセンターにくる連中が100円を突っ込む気にならなかっただけで、PSかマックのソフトで2980円くらいで売ってたら、意外とイケルとこまで行ったんじゃないかと思うのは、僕の偏った嗜好から来るものでしょうか。まあ、数々のヒット作を輩出した栄光の帝国管財。思い起こせば「**突っ張り大相撲**」「**ボンジャック**」など数々のクリエイティブな作品を世に出し続けてきた訳ですから、そんなクリエイターにもたまには間違いもあるさ、というのが「がんばれギンくん」だったということでしょうか。もちろん「**ファイナルスターフォース**」も**何かの間違いだったんでしょう。**



画：イワタカツト

がんばれギンくん [ACG]	メーカー：テクモ／機種：アーケード／発売年度：'95年
	© TECMO. LTD. 1995

小島カントクの映画コラム！ 第2幕

「ユメノ銀河」と「夢の舞台」

コジマシネマ開演の挨拶

こんにちは。早いもんですね、前回の開演から二カ月が経ちました。まだまだ時間があると高を括っていたんですが、二カ月なんてあっと言う間ですね。ほんとゲーム批評が月刊になったら、原稿書くの大変だなぁ。

今回は僕の心の師匠、石井聰亙監督の新作を取り上げたいと思います。

ユメノ銀河、ユーロスペース（銀河）で観る

ユメノ銀河、観てきました。「エンジェルダスト」以降の石井監督（復活後）の作品の中では一番良かったです。特に小嶺麗奈がいい。「水の中の八月」の少女とは打って変わり、浅野忠信も顔負けの存在感。石井監督は本当に新人の才能（資質）を引き出すのがうまいですね。色やセリフ、動きの少ない制限下での、身体中から発散するヒョウ依とも言える演技はとても17の少女とは思えない程。

モノクロ世界での内省的演出

石井監督の内省的演出にビックリ。とにかくセリフが少なく、動きも少ない、カメラワークも極めてシンプル、長回しや遠景ショットが多く、モノクロ映像のザラついた陰影だけですべてを語り、それらのシーンに挿入される波のうねり、雲の流れ、たたきつける豪雨、蛾の羽ばたき、揺れる樹木等の自然界の躍動が映画にリズムと呼吸感を与え、キャラクター達の内面（銀河）をうまく投影しているようです。また音響の使い方が秀逸。さざ波の様に寄せては返すアンビエントな曲、フィルム特有のノイズ音を計算に入れた？効果音までをも自在にコントロールして、心情の表現に利用しているあたり、うまいです。



観客がセリフを反芻してしまうインタラクティブシネマ

新高（主人公）の下宿に見舞いに行くシーンは圧巻です。ほとんど見つめあったまま何も喋らず、微動だにせず、時間だけが流れる。カメラをじっと据え、セリフやパントマイムではなく、カメラワークでもなく、空間と「間」だけで二人の感情を表現している。セリフがなくとも、観ている側が二人の気持ちを心の中で反芻してしまう。なんとインタラクティブな映画でしょう。この「間」は日本人特有のコミュニケーションでしょうが、ここまで大胆に「間」を使った邦画は最近、あまりありません。

これこそホント、命がけの恋！

夢野久作氏の原作は読んでいませんが、僕なりの解釈で言うと、あの連続殺人は少女達が創り出した妄想から引き起こされた事件だと思います。新高に計画的な殺意があったのではなく、彼を愛した少女達の大人（男）への憧憬、性への畏敬が「殺人鬼」や「命がけの恋」を創り出し、最後には事件



「ユメノ銀河」原作は夢野久作の短編「殺人リレー」

「ユメノ銀河」ストーリー……とある地方都市。少女たちの憧れの的であるバスの車掌に就いたトミ子（小嶺麗奈）だが、単調な毎日に嫌気が差していた。ある日、トミ子の勤めるバス会社に新高（浅野忠則）という男が運転手として配属され、彼女と組むこととなる…。

KOJIMA CINEMA

という形で「空想の恋」を終結させたのではないでしょうか。人を好きになる事って、ある種、自分の中に理想の相手（恋人）を勝手に創り上げる事だと思いませんか。

僕の中の石井聰亙監督

10代の頃、自主映画ブームでした。恥ずかしながら、僕も友人と中学の時に「ヒデタツプロ」を設立、つまらない8ミリ映画を作っておりました。当時は大森一樹氏等（今でいうと塚本信也等）を始め、自主制作出身の映画監督全盛の時代。そんな中で石井監督はまさに僕の憧れでした。「狂い咲きサンダーロード」や「爆裂都市」は僕の映画を撮るという夢、「素人でも映画を撮れるかもしれない」を一層現実的にしてくれました。作品もそうですが、石井監督の生き方がそのまま僕の理想でもありました。結局、僕はゲームの世界に入りましたが、今でも石井監督への想いは変わりません。

石井監督の次回作は安部公房の「箱男」らしいですが、安部公房は僕も大好きな作家で、実は「メタルギア」シリーズに登場するダンボールはこの箱男から来ているくらいなので、非常に期待してます。



自主映画とハリウッド映画

最近では自主映画等で芽が出た様々な国の監督をハリウッドに呼んで大作のメガホンを握らせるという事がよくあります。リュック・ベッソンやジョン・ウー、ロバート・ロドリゲス、最近ではローランド・エメリッヒ、ピーター・ジャクソン、ダニー・ボイル等もそうです。才能ある監督にチャンスを与えるといういい面もありますが、既存の続編を莫大な予算で撮らせる事で独特の才能を潰してしまう恐れがあります。ジョージ・A・ロメロやサム・ライミの様にプレッシャーやハリウッド的（万人向け）娯楽性の制限により、本来の作家性が抑圧されてしまう場合があるのです。ハリウッド式にうまく立ち回れる監督は成功を手にできますが、そうでない監督は非常につらい経験をする事になります。ピーター・ジャクソンも心配でしたが、最新作の「さまよう魂たち」を観たところ、持ち前の下品さも健在だったので心配の必要はないようです。

ゲーム業界での危険な兆候

ゲーム業界でも同様の事が起こりつつあります。少しでも芽が出た開発者やチームは引き抜かれ、大作の続編や売れるジャンルのゲームを創らされる事になります。一昔前、ゲームは極く小人数で開発をしていました。まさに自主映画のノリです。自らが絵を描き、音を創り、プログラムを組んでいました。至極当然ですが、その人の作家性が最も顕著に現れていました。

しかし、それは過去の事。ハリウッドと同じく売れるテーマは固定化しており、それらを創れる開発者を争奪し合っています。ハリウッドの例ではないのですが、「本当にチャンスをモノにできるか？」「自分が創るものはいかなるものか？」を開発者側が見極める必要があります。それが出来るクリエイターでなければ、これからは生き残れないと思います。チャンスという言葉が持つ危険性をもう少しよく考えるべきなのです。あたかもダニー・ボイルが「エイリアン4」を断ったように……。

小島秀夫（こじま・ひでお）……株式会社コナミコンピュータエンタテイメントジャパン取締役。「スナッチャー」「ポリスノーツ」など、独特な世界観を持つゲームデザイナー。現在「メタルギア ソリッド」を鋭意制作中。ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。


vol.3
I like nike.
カズマデラックス♡
ナイキはいいなあ！ノ巻
サモトラケのニケー像
ニケーはギリシャの勝利の女神
英語読みだと、ナイキになる。
な～んて事は、みんな知ってる
事だよね。
最近ミョーなモノがハヤリますね。
プリクラ
たまごっち
エヴァンゲリオン
ナイキのエアマックスもその一つ。30万の高値が付いたり、ニセモノが出まわったり履いているとカツアゲされてしまうなんてかなりミョーだ。
AJR MAX 95'MODEL
エアマックス95年型モデル、これのイエローグラデのカラーが特に人気。
一部では〝奇蹟のデザイン〟と呼ばれ伝説化しつつある。復刻モデルがでる、なんてウワサもあるが定かではない…
¥300000
モノはためしで、買って見ると…
某日、新宿ナイキショップにて…
ムッ、この感触は…
どーすか？
なんて素晴しい履き心地…
それからオレは、ナイキのトリコ…

大好評連載　カズマデラックス第3回！！



金子一馬：(株)アトラス第一開発部開発課課長　グラフィッカーとしてアトラスに入社後、女神転生シリーズのビジュアルデザインを手掛ける。その独特の個性はシリーズの世界観に欠かせないモノで、多くのファンを魅了している。新作に向け鋭意活動中。



わびん日記

東京タワーを眺めながら、毎日ゆっくり過ごします。

飯田和敏

わびん日記・その3

僕はロックと映画とマンガが大好きで、毎日、どれかには必ず触れているんだけど、それによって考えるすべての事が、自分が作ろうとするゲームへと収斂していくのです。だから、この連載を「ゲームとは全然、関係ないね」なんて切り捨てたりしないで、ちょっと読んでみるのもいいと思います。ゲーム以外のものに目を向けることでゲームの面白がり方の幅が確実に広がるんですから。

1月某日

年明けと同時に体調を崩す。お正月は寝たきり。その後、症状は「口内炎」→「高熱」→「頭痛」→「吐き気」→「歯痛」→「じんましん」へと推移していき1月下旬まで不調は続いた。

1月某日

仕事場兼寝室（通称デジタル・トキワ荘）にインターネットの専用線が引かれた。わ、速い、速い。今まで重かったページが嘘のように軽い。これが、インターネット本来の姿だって聞いていたけど、そうかー（感心）。これなら、脳の拡張というビジョンにも納得。ダイヤルアップにはもう戻れそうもないね。速いっていうだけじゃなくて、繋がってる感が心地イイね。ご機嫌。

1月某日

映画「トレインスポッティング」を観る。音楽、セリフ、テンポが時代感覚にぴったりで観ていて気持ちいい。旬の映画だ。こういうの好き。「KIDS」の子供が成長してこうなったんだなぁと思ったら、そしたら次は大人版が観たいじゃないか。それが「GONIN」かも？「GONIN」と言えば、女性編の「GONIN2」も面白かった。死んでいた多岐川裕美が目を開くシーンにはビリビリきたね。「死んでもいい」以降、石井隆（注1）の映画は外れがないなぁ。

1月某日

BMXバンデッツの新作（注2）を買う。ティーンエイジファンクラブがああなってしまい（注3）、パステルズ（注4）も変わってしまった。「あの感じ」が期待出来るバンドは、もうこのバンドしかない。どうか、「あの感じ」でお願いしますと、祈りながらプレイヤーにかけて、出てきた音は…やっぱり「あの感じ」だった。やったー。さて、「あの感じ」ってどんな感じでしょうか。ヒントはパフィーの歌の中に。

1月某日

N64用ソフトの企画の過程で、別の企画を思い付く。なかなか、ナイスな企画なので、すぐに作りたいのだが、キャパ的に複数のタイトルを同時に制作することは不可能だ。つらい。

1月某日

映画「ファーゴ」を観る。コーエン兄弟（注5）の新作なのでそれなりに期待してはいたが、ああ、これは大傑作。「赤ちゃん泥棒」から10年、こんな映画を撮るようになったんだなぁ。これを成熟というのだろう。その事にまじ感動。泣ける。

をとった。「ミラーズ・クロッシング」は数あるマフィア映画の中でもピカイチ。（6）「東脳」：佐藤理さんの作品。ゲーム寄りのマルチメディアタイトル。アジアテイストの世界観は今でも独特の個性を放っている。（7） パティ・スミス：詩人でパンク歌手。写真家メイプルソープの撮影した1STアルバムのジャケットは超有名。（8）ニューヨーク・パンク：長らく廃盤だった歴史的ドキュメント「NO NEWYORK」がこの春CDで再リリースされるって。よかった。

わびん日記

1月某日

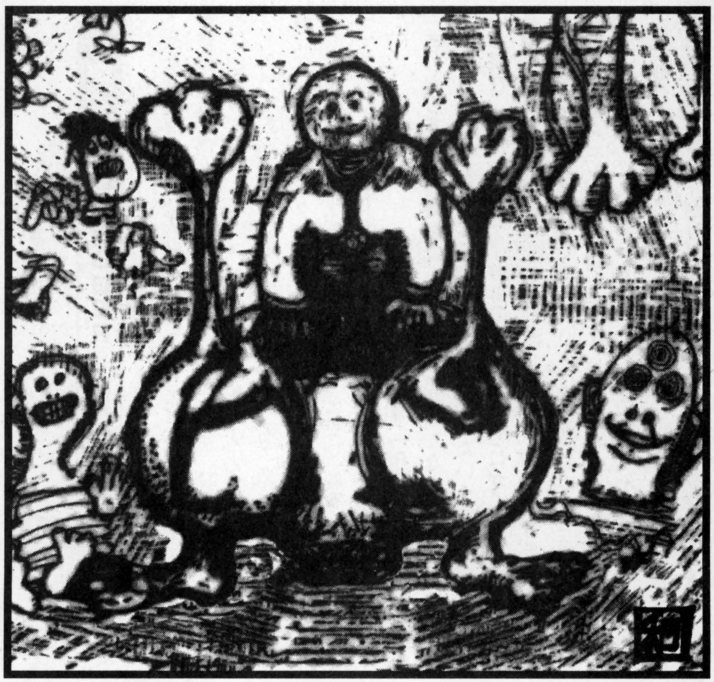
佐藤理さん（「東脳」（注6）の作者」）のイベントでDJデビューを果たす。技術的には拙くて反省点も多かったが、とても楽しかった。僕の頭の中に鳴っている音楽をジャンル無視で繋げてみると、なんとなく共通項が浮かび上がってくるような気がした。あ、これが僕の作品のテーマなんだな、と納得する。遊んでるように見えて、実は重大なヒントを得ることが出来るから、こうした事はやめられない。佐藤さんありがとうございました。

1月某日

新しい「ゲーム批評」が届く。パラパラとめくると小島さんの映画コーナーを発見した。嬉しい。「狂い咲きサンダーロード」「爆裂都市」についても書いてくださいね。あと、「人類の黄昏・ゾンビ論」も読みたいなぁ。

1月某日

恵比寿ガーデンホールでパティ・スミス（注7）のライブ。高校時代は大好きだったけど、今更、ニューヨーク・パンク（注8）じゃねーだろ、まあ青春の軌跡を確認するだけっすよ、過剰に期待してもしょうがないしねー、なーんて不届きな姿勢でライブに臨んだのだが、とんでもなかった。悪かった。すまん。反省しました。ごめんなさい。パティ・スミスは全然、終わってなかった。50歳を過ぎた今でもまだ、パンクで、リアルで、超イカしてた。感想も書けないほど、もの凄い迫力。僕は、もうカンペキにひれ伏します。何も言えません。人間が起こせる最良の奇跡。



2月某日

最近、夢中で遊んだゲームは「パラッパラッパー」「タイムコマンドー」「Quake」「Diablo」「トゥームレイダース」「I.Q」など。最近、面白いゲームが増えてきたなぁと思う。3Dとかネットといった新しい技術と、ゲームに一番重要な「おもしろさ」とが自然な形で融合してきたからだと思う。でも、それって自動的になったんじゃない。がんばった人の努力が背景にあることを忘れてはいけない。「タイムコマンドー」で主人公の髭をレンダリングしたのは誰なんだー？「トゥームレイダース」でレイラに振り付けをしたのは誰なのー？ 僕は一ゲームユーザーとして、凄くそれが知りたいし、その人を誉めたいと思うのですが…。

飯田和敏 <rv8k-iid@asahi-net.or.jp>

（1） 石井隆：漫画家。近年は映画監督として力作を連発している。（2） BMXバンデッツの新作：アルバムタイトルは「テーマパーク」。愉快で楽しくて、ちょぴり泣ける秀作。（3） ティーンエイジファンクラブがああなってしまい：最近はフォーク路線でちょっと落ち着いちゃったけど、昔は髪振り乱してギター弾く、イキがいいバンドでした。（4） パステルズ：イギリスのロックバンド。歌えなくても歌いたいし、演奏が下手でも演奏したい。そんなジレンマをOKにしてしまったアマチュアバンドの偉人たち。（5） コーエン兄弟：映画監督。「バートンフィンク」でカンヌ

イラスト：KAZUTOSHI.IIDA

岡元建三の洋ゲーNOW! 侵略編

第4回 BOOGER MAN

この世に不快な音として生まれ、人間の生理現象でありながらもその音質、悪臭のためだれもが封印したいと思ってやまない音。そう、君の体からも発生するあのオナラとゲップ、お下劣最強コンビである。このオナラとゲップ、生活の中における通り魔的存在で、予期せぬ時に「ブー」だの「ゲェー」だの発して発生半径2m内の人に多大な不快感をあたえ、感情スロットルを一気にゼロちかくまでさげる恐るべきやつである。

怒りさえ起こる場合のあるこの通り魔。時と場所によっては人間関係にヒビのはいりかねないその下品な音を何度も何度も聞かせる暴挙に出たソフトがあった。あの名作と言われるSFCソフト「マザー2」である。そのなか、忘れもしないサブキャラクターのゲップー。奴こそがゲップを言わせたらゲームいちのお下劣な奴だった。

あれからずいぶん時がたち、ゲームにおける倫理が厳しくなっている現在、そんなゲップーのあの耳障りなゲップをもかすませる奴が日本ではほぼ活動停止状態にあるMD（ジェネシス）のなかに、新たに誕生してしまった。それが「BOOGER MAN」である。あのインタープレイがリリースと言えば、オッ！と言う人もいると思うが、ひとくせあるゲームを数多くリリースしているメーカーで、「ブラッドファクトリー」や「クレイファイター」、「ディセント」などがある（ニューリリースされた「ブラッドファクトリー」の続編「RE・LOADED」これがなかなかイケそうな感じで、今遊びたいソフトのひとつ）。まあ、とにかくこのソフトの下品さたるや嫌悪感をこえて好きになってしまったほどえげつないもので、主人公の攻撃方法がお下劣最強コンビ「オナラ」と「ゲップ」そして最終兵器とも言うべき「鼻クソ」の3種類なのである。オイオイ大丈夫か？　こんなのホントにOKでてんのか？　と？を100個ぐらいつけたくなるほどマズイ攻撃方法に感心さえしてしまう。ちょっとだけでも理性が残っていたならば、おつむにブレーキが利くと思うのだが、このソフトにブレーキをかけたあとは見られない。むしろノンストップで、突き上げる欲求を吐き出したように見える。小学生が、オナラの真似をしたり牛乳飲んでるやつを笑わしてふかせてみたりするのと同じ直接的なおかしさを求めたゆえの、オナラでありゲップ・鼻クソなのだ。

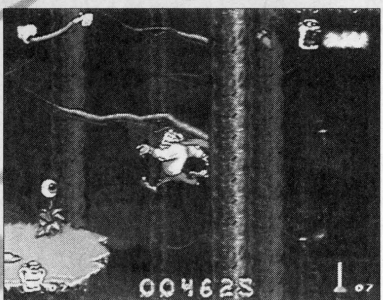
それからこの、鼻クソとオナ



地球侵略おススメ度 68%

BOOGER MAN ™ [ACG]　メーカー：インタープレイ／機種：ジェネシス／店頭価格（'97年2月現在）¥7,000

洋ゲー NOW



とにかく汚いけど動きはサイコー。

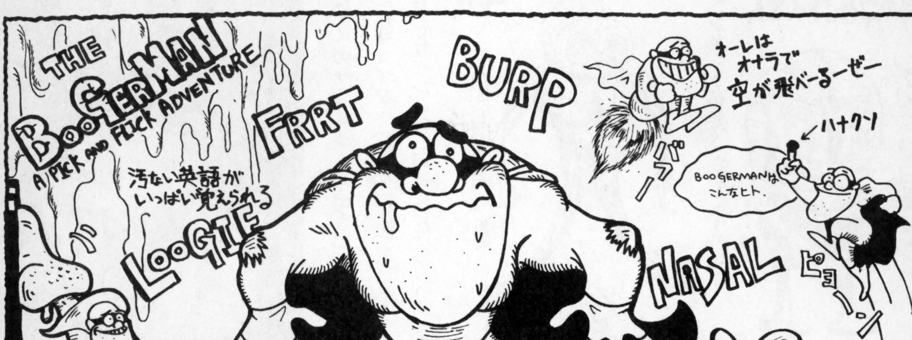
ラ・ゲップにはそれぞれ弾数制限がある。そう、体内からの排泄モノであるからにして限りがあるのはきわめて当然なことであるのだが、実際に弾切れを起こしたときのプスンと不発のカッコ悪さときたらそりゃアンタ、オナラに火をつけようとして失敗した芸人と同じぐらい情けないものである。そんなカッコ悪い目を見ない様、それぞれの残弾数をゲージを確認、危なくなったらゴミをあさって汚さ倍増。どこまでも汚い男である。ただ、おどろくべきことにこのソフト楽しく良くできているのである。ここまで言っておきながら鼻クソ飛ばして何が楽しいのか？と聞かれても困るが、汚い表現をはずしてみると、そこにはしっかり作り込まれた横スクロールアクションゲームがあったのだ。

それは、キャラクターのアニメーションパターンの豊富さによる動きの滑らかさや、オナラやゲップなどのＳＥ（効果音）の絶妙な下品さ。ジャンプする・敵を倒すなどの効果が見せる、楽しさから感じられるアクションゲームの持つ面白さのツボを、（主人公の死に際、ろうそくが溶けて流れるように体がくずれおちるところなど、結構イイ感じである）おバカなゲームでありながらもしっかりおさえた丁寧な作り込みがなされている。まさにバカ道を貫いた一本である。

PROFILE

KENZO OKAMOTO

造形家。最近多忙な中、すき間をついてゲームをやるこの頃。来るべきときに備え、ガンシューティングを特訓中！　宇宙人はいるらしいぞ!?　注目のビデオ、「アメリカン・ゴシック」。サム・ライミ作品の中でも、結構イケてます。



榊あゆこ（さかき・あゆこ）：宇宙人大好き人間。宇宙美女といえば「マーズアタック！」のリサ・マリーですが、「ウルトラマンゼアス２」の神田うのもなかなかカッチョよくてグーなのです。ボーグクイーンはちょっと。

VIDEO'S MONSTER WORLD

Vol.13

OLD PLASTIC MODEL

YASUSHI NIRASAWA

今回は、〆切数時間前と言う事と、内容が少々柔らかめという事で、書き文字で御免！

…で、ネタですが、最近「地球侵略」物が映画などで数多く見られる様になったので「宇宙人」モノを行ってみましょう！

とはいえ、タイムリーな物ではなく超オールドプラモネタです。

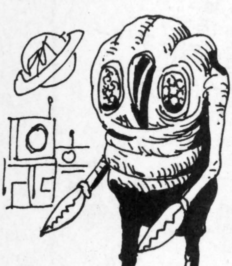
下に紹介した物は、私が約30年近く昔に買った憶えのある「イッコーモケイ」から発売されていたプラスチックモデルです。価格も¥50と時代的ですが、当時はこの様な味わいのある星人が米国のやはりB級SF映画のあおりで誌面やオモチャ屋を侵略しておりました。彼らは、その何年か後、「東宝」の「ゴジラ対ヘドラ」などに象徴される公害問題時代には、それぞれ「四日市スモッグ」や「超音波ギュオー」などと言う名前に変わり再び現れたのです。（中身は同じ）

そんなマイブーム©みうらの彼らをリデザインしてみました。

恐怖のギラン星人



恐怖のマケッラン星人



¥50

まったく恐怖だ！足がキューバン、背景に電子機々があるトコロを見ると知的脈星人か？！

足がカッコイイ!! マスクは最近流りの使いの從「あだむ」の様だ。乗って来たロケットのトビラが開いているイラスト、芸コマ



やはり円盤のハシゴが出ているゲイコマ！「オバQ」が、よう怪の様でもある。

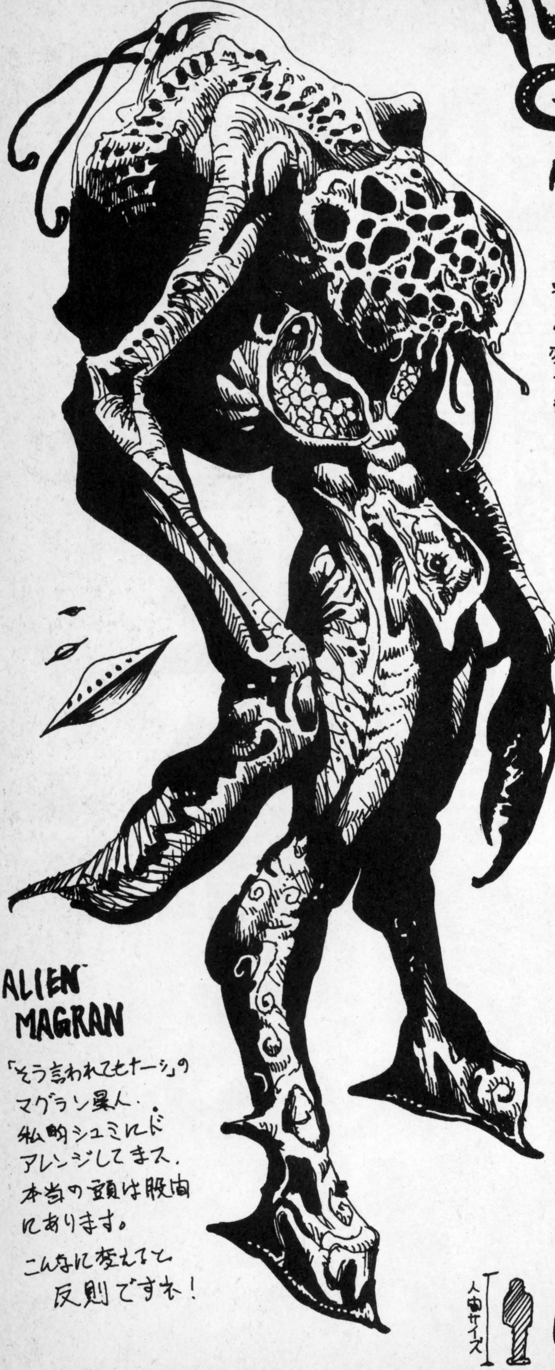
恐怖のバルデン星人

イッコーモケイのロゴ＆マーク



資料協力ー関口洋一氏…ドウモッス!!

TERROR of ALIENS

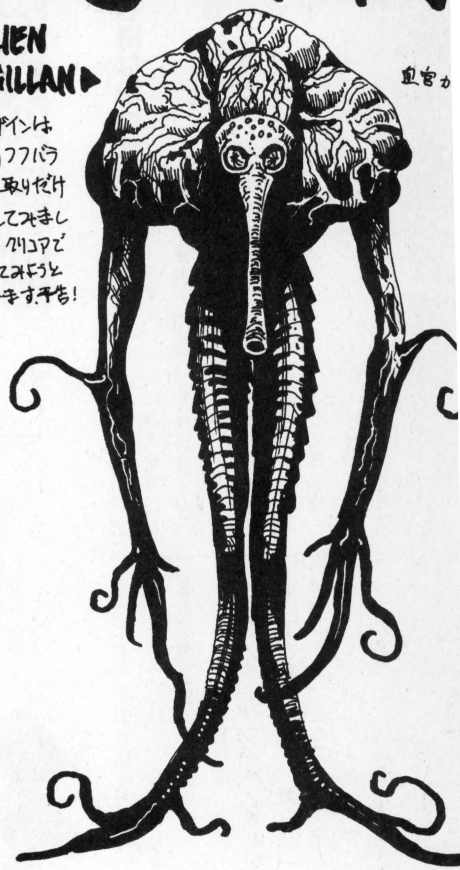


ALIEN MAGRAN

「そう言われてもナーシ」の
マグラン星人。
私的シュミにアレンジしてます。
本当の頭は股間にあります。
こんなに変えてても
反則ですネ!

ALIEN GILLAN

デザインは守りつつバランス取りだけ変えてみました、クリコアで造ってみようと思います。予告!



ALIEN VALDEN

「SW」のジャバザハットの様なやる気なさげな

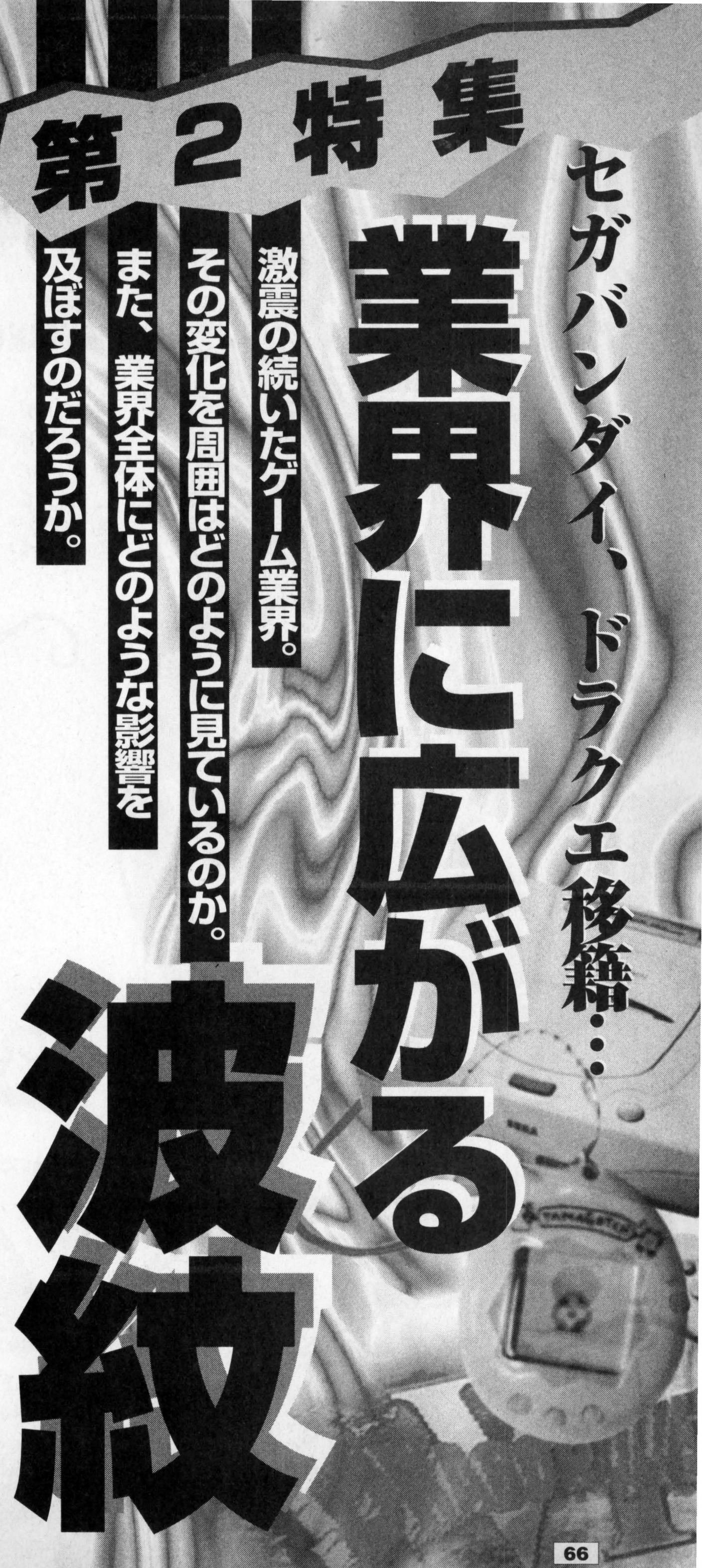


第2特集

セガバンダイ、ドラクエ移籍…

業界に広がる波紋

激震の続いたゲーム業界。その変化を周囲はどのように見ているのか。また、業界全体にどのような影響を及ぼすのだろうか。



誰もが予想し得なかった変化の数々

　PSの快走が続いた'96年度の年末商戦。その余韻が覚めやらぬ'97年の1月から2月にかけて、ゲーム業界に激震が走った。

　まず1月9日、これまで任天堂のハードに独占的にゲームソフトを供給してきたエニックスが、プレイステーションに参入することを発表。翌週の1月14日には、「ドラゴンクエストⅦ」のPSでの開発・発売。またセガサターンへの参入を併せて発表した。国民的なゲームソフトとして知名度も高く、FC、SFCのキラータイトルとして多くのユーザーを任天堂ハードへと引き込んだDQシリーズだっただけに、今回の発表に誰もが衝撃を受けた。

　一方、1月23日には、セガ・エンタープライゼスとバンダイが10月1日付けで合併し、新会社「セガバンダイ」となることが発表された。アミューズメント業界でトップのセガと、玩具業界で圧倒的なシェアを誇るバンダイ。両社の連結売上高（グループ全体での売り上げ）を合計すると6000億円以上にものぼる、世界でも類を見ない総合エンタテインメント企業が誕生することになった。

　また、1月31日にはファン待望の「ファイナルファンタジーⅦ」が発売され、3日間で250万枚

セガバンダイ、ドラクエ移籍

業界に広がる波紋

強を売り上げた。しかも、そのうち１９０万枚強がコンビニエンスストア（ＣＶＳ）で販売。これまでの大作ソフトの発売日とは違い、行列や混乱のない静かな発売日が、逆に新しいゲーム流通が助走期間を終え、本格的に走り始めたことを印象づけた。

各メーカーの意図はどこにあるのか

こうした一連の動きに対して、当事者メーカーは弊誌取材で次のようにコメントをしている。

「昨年Ｎ64が発売されてから半年間の各機種の販売状況を独自に調査した結果、販売台数、伸び率共にＰＳが一番だと判断し、ＤＱⅦのＰＳでの開発を決定した。当社では、かつてパソコンゲーム市場からファミコンに参入したときと同じ認識をしている」（エニックス社長・福嶋氏）。

ゲーム機選択の決め手は、ゲームソフトの企画立ち上げ時に最も売れている、または伸び率の高いハードだと福嶋社長は語る。同社では現在13本の制作ラインが走っており、そのうちＮ64でトレジャー制作の横スクロールアクション「ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ」の発売が予定されているが、これも企画立ち上げ時のＮ64のダッシュ力が決め手だったからだという。「Ⅶ」の発売時期は'98年12月を予定しており、その間他機種へのＤＱシリーズの移植は考えておらず、制作スタッフは「Ⅶ」に集中するとのことだった。

セガバンダイの誕生については、両社とも「シナジー効果によりマルチメディア総合エンタテインメント企業を目指す」としている。「現状では記者会見及びリリースでの発表通りです」（セガ広報・竹崎氏）。「セガさんの得意とするゲームやアミューズメントの部分と、バンダイの得意とする玩具を中心にしたエンタテインメントを融合させることで、まったく新しいパワーを生み出していきたい」（バンダイ広報・高橋氏）とのことだ。

両社は合併後も基本的に現在の業務を継続し、セガサターンやピピン事業の廃止などは考えていないとしている。とはいえ両社ではコンシューマ、玩具、流通など複合する事業内容も多く、今後相応のリストラ（事業の再構築）が進む見込みだ。ただ個々の事例については未定の部分が多く、一部で報道されたセガタイトルの他機種への移植や、バンダイが保有するキャラクター版権のセガ商品への展開などについてもまだ未定とのことだった。

一方、デジキューブでは、「ＦＦⅦのセールスが好調だからＣＶＳ流通が成功したとは考えていない。弊社が目指しているＣＶＳでのライトユーザーの獲得という面では理想に遠いと認識している。ＦＦⅦ発売後のこれからが本当のスタートだと考えており、ＰＳの好調さを追い風にライトユーザーへの浸透を図りたい」（デジキューブ広報・立川氏）とのコメントを得た。

弊社の取材で、デジキューブ側は2月25日現在でＰＳ本体、メモリーカードを含めたＣＶＳでの流通量を３４６万１１８９アイテム、そのうちＦＦⅦの流通量が１９１万２３２３枚と回答。全アイテムの約55％をＦＦⅦが占めている割合になる。だが、今後２、３年を目処に現在のスクウェア依存体質を徐々に解消し、出版界の日販、トーハンといった、ＣＶＳに対する取り次ぎ会社としての性質を強めていきたいとしている。

このように、現在大きな変革期を迎えつつあるゲーム業界。では、こうした変化を周囲のメーカー、またユーザーはどのように見ているのだろうか。そして、この変化はゲーム業界に何をもたらすのだろうか。



Topics 1 セガバンダイ、電撃合併の行方

王者と覇者の合併は何を目指そうとするのか

誰もが耳を疑った突然の合併劇。隣接する市場でのトップ同士の合併は、何を意味するのだろうか。

総合娯楽企業としての新スタート

世界でも有数の総合娯楽企業の誕生として注目を集めたセガバンダイの合併報道。新会社にはセガのAMタイトルを始めとした優れた技術開発力や、バンダイのマーケティング力、セガの親会社であるCSKの通信ネットワーク事業に関するノウハウなどが結集するわけで、「マルチメディア総合エンタテインメント企業を目指す」という意気込みはなるほど半端なものではない。

ただ、共に痛みを背負った上での合併であることも確かである。セガは海外でのコンシューマ事業で苦戦しており、海外支社の損益を補填するなどで、2期連続、総計４９０億円の特別損失を計上した。昨年末の米国のクリスマス商戦は、発売後間もないN64の独走に終わり、週間販売台数を比較すると、N64が市場の50%強、PSが30%前後、SSは20%弱に留まる週もあったと報じられている。そこには「ソニックでマリオに勝った」栄光のジェネシス時代の姿はない。国内市場でもPSに徐々に水を空けられる一方でN64の猛追を受けている。N64は3月14日から本体価格を1万６８００円に引き下げたが、SSには追随する動きは見えず、今年度は年間2、３００万台出荷を目標に縮小均衡を目指す見込みだ。

バンダイは海外市場での落ち込みやピピン事業の失速で経営が悪化し、'97年3月期には経常損益(会社の経営活動全体としての損益)で20億円の赤字に転落した。パワーレンジャー、セーラームーンなど海外でのキャラクター展開を進めてきた同社だが、昨年度は不振で、国内でも２００億円市場と言われたセーラームーン以降、これといったヒットキャラクターを生み出せていない。マルチメディア分野を指向したピピンアットマークも不振が続いている。また、関連企業のアニメーション制作会社、サンライズの経営不振が予想以上に大きいという声も聞こえて来る。こうした現状が合併を後押ししたのは想像に難くない。

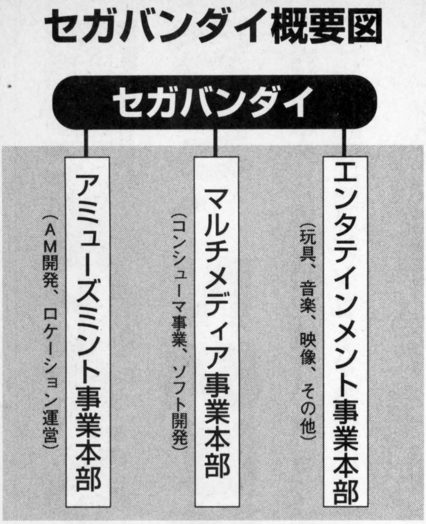
長期的な戦略での相乗効果に期待

また、トップ同士の合併にもか



セガバンダイ、ドラクエ移籍

業界に広がる波紋



マルチメディア事業本部にはこれまでのセガのコンシューマ事業とピピン事業が入り、エンタテインメント事業本部は現在のバンダイグループとセガのトイ事業部が相当する予定。また、これまでのバンダイのゲームソフト開発もここで行われる。つまりテレビゲームソフトの開発は、両事業本部の２本立てで行われることになる見通しだ。

かわらず、具体的な事業展開が示されていない点が、セガバンダイの企業としての顔を見えにくくさせており、発表後の周囲の不安を高めた。セガバンダイでは3事業本部制を取り（図参照）、セガ、バンダイ共に従来のコンシューマソフト開発を続けるとしており、これは新会社が単にSS、ピピンのテコ入れなどを目的としたハード指向のものではなく、ゲームやキャラクタービジネスなどのソフト重視の展開を行うことを意味している。だが、セガAMタイトルの他機種への移植を始めとした両社のソフト資産の相互活用については未定としている。両社の持つ版権の多くはテレビ局、出版社、ソフトメーカーなどで複雑に権利が入り組んでおり、今後両社から明確なビジョンが示されるまでは版権活用は難しいとする声も多く、合併の早期効果は考えにくい。

むしろ、今回の合併は両社の長期的な戦略に基づくものなのだろう。これまでにも両社は、一つの分野だけでは成長に限界があるとして様々な事業展開を行ってきた。セガでは東京ムービー新社を傘下に入れてのアニメ制作やスポンサード、キャラクター展開を行っており、「魔法騎士レイアース」「新世紀エヴァンゲリオン」の成功は記憶に新しい。一方バンダイも海外進出と国内事業の多角化を目指して映像、音楽分野への進出や、プレイディア、ピピンといったマルチメディア分野への展開を模索してきた。「マクロ的に考えればゲーム会社だけで出来ることには限界がある。当社でもゲーム事業を柱に様々な展開を行っているが、同時期に会社を興して現在売り上げで4倍弱の差が開いていることを考えれば、セガの積極的なチャレンジ指向は賞賛されるべき。一つのアイディアでゲームや玩具といった限られた分野だけでなく、様々な展開が指向できるというだけでもセガバンダイは脅威」（ナムコ社員）。「どの業界でも成熟するにつれてメーカーの整理統合が進んでいく。今のゲーム開発には内容と共に優れた資本力やマーケティング力が必要で、両社のノウハウ交換の意義は大きい。合併を不安視する周辺の声も多いと思うが、エンタテインメント業界は常に新しさを模索して変化していく必要がある。デジタルコンテンツ制作への取り組みの中での象徴的な出来事」（ゲームアーツ社長・宮路氏）との声もあった。

たまごっちのヒットが続いている。最近のバンダイの代表的なヒット商品だが、元々たまごっちはバンダイが得意としていたキャラクター商品ではなく、まったく異なった分野から生まれた商品だった。求められるのはセガバンダイとしての新しいたまごっちであり、ゲーム、玩具といった枠組みを越えた新しいエンタテインメントの創造だ。その答えを早く見たいというのがユーザーとしての願いである。

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

他の娯楽メディアって専門誌に頼らなくても情報をゲットできるけど、ゲームはそれだと満足いかない。コレは問題だと思うなぁ。　（奈良県　二階堂イカス）

国民機化するプレイステーション SS、N64は独自路線で継続

昨年のFFⅦに引き続き、PSで発売することが決定したDQⅦ。この発表はコンシューマ市場にどのような影響を与えるのか。

国内コンシューマ市場はPSが事実上の標準機に

PSの事実上の国民機化。今回の発表で、この流れがほぼ確定したといっても過言ではないだろう。この発表に対して、各社は「エニックス社の経営判断であり、当社としては何もコメントすることはありません」（任天堂広報・稲葉氏）、「SSでDQⅦを発売することが出来ずに残念です」（セガ広報・竹崎氏）、「PSのユーザーに対する安心度が増した点が一番有り難い」（SCE広報・佐伯氏）とコメントしている。

ただ、これで他機種の市場が早急になくなるとする声も聞くことはできなかった。N64は海外で好調にセールスを続けており、国内でも本体価格の引き下げ効果（3／14から1万6800円で発売中）、また年末から来春にかけて64DDという大型ハードの発売が控えている。一方SSはすでに500万台弱の市場を形成しており、これはサードパーティのビジネスが成立するには十分な数字だ。そのためN64は海外を中心に国内でもファミリー層から徐々に浸透し、SSは現在のコアユーザー層を中心に市場が継続していく中で、徐々に独自性を強めていくとする声が多い。現在エニックス販売で「ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ」（N64）を開発中のトレジャーからは、「SS市場に不安を感じているのは、ミリオンソフトなど絶対に作れないのにハード台数のみを気にしているソフトハウスだけではないか。市場には面白いソフトが少ない、そのことに不安を感じないソフトハウスが多いことの方により不安を感じる」（トレジャー社長・前川氏）とのコメントを頂いた。辛辣だが、まさに正論だろう。

だが、DQⅦの発売時期、またその時にPS市場がどうなっているかはわからない、といった声も



記者会見席上で「Ⅶ」への抱負を語る堀井雄二氏。

（注）SFC発売は'90年11月。一方PS、SSは'94年の年末に発売された。

セガバンダイ、ドラクエ移籍

業界に広がる波紋

多い。現在DQシリーズの開発は「V」～「VI」間で約3年の期間がかけられており、「VI」～「VII」でも同様の期間はかけられるはずだ。3月13日に都内で開かれた制作記者会見でも、堀井氏から「遅くとも'98年末までには発売したい」との声が聞かれた。だが、SFCからPSへの開発機種の変更や、作品へのこだわりなどから開発が遅れる可能性が否定できないのも事実だろう。しかも、'98年末にPSは発売後5回目の年末商戦を迎える。過去PS、SSが発売されたのがやはりSFC発売後5回目の年末商戦だったことを考えれば（注）、PSの上位互換機や後継機についての動きがあってもおかしくない。

エニックス福嶋社長は、こうした声に対して「新機種発売後半年以内なら稼働率から言っても売り上げには影響ない。また、自社のソフトで市場を広げるのではなく、すでに成熟した市場にソフトを投入するのが当社の姿勢」と弊誌の取材で回答している。確かに200万台突破に沸く新世代機を後目に、SFCで発売された「VI」が320万本のヒットを記録したのも記憶に新しいところだ。

内容についてはどうか。従来のフィールド型RPGを遊ぶにはSFCで十分なことはSFC版「III」が証明している。新世代機のRPG群は画面が綺麗になった一方でその枠組みは変わっていない。このRPGの閉塞感を、64DDの「書き込めるDQ」が払拭すると期待した開発者も多かったようだ。冒険することで変化していく街が一つ、ディスクに入っており、友達同士でディスクが交換できたり、通信で繋がったりといった新しい遊びの可能性も浮かんでくる。ただ、堀井氏への電話取材からは（囲み参照）、PSでこれまでのDQやRPGの文法を積極的に越えようとする姿勢が強く感じられ、今までとは別の意味でDQVIIに大きな期待を寄せることができた。

RPGの代名詞であり、抜群の知名度を持つDQシリーズ。その発売を信じてPSを購入している層の気持ちが裏切られないことを望みつつ、今は静かに待ちたい。

堀井雄二氏、「VII」を語る

（DQVIIの開発について）今はまだ、様々なアイディアを練っている段階です。「FFVII」は従来の路線がPSで強まって凄いゲームになりましたよね。「VII」は今までのDQの路線を引き継ぐか、大きく変化させるかで迷っています。実は「マリオ64」のような3Dアドベンチャーの形も考えているんです。元々僕はAVGを作っていたのですが、限界を感じてRPGに転向しました。でも「バイオハザード」や「Dの食卓」などを見ていると、AVGでもかなりの表現が可能になってきましたよね。最近では「トゥームレイダース」が凄く良くできたゲームだったと思います。ただ、戦闘があって、ストーリーがあって、レベルアップして、という今までのDQの路線もやっぱり捨てがたい。また、DQはグラフィックを記号化した故にわかりやすかった部分もあったと思うんです。他にもDQの場合、あくまで「自分が体験する物語」というインタラクティブ性を重視しており、ムービーを使った見せる演出とは相反するんですよね。それをどうするか。

64DDでの開発も、もし状況が許せば今後考えるのではないかと思います。ただ書き込める点ではパソコンゲームは全部そうですよね。一概に書き込めることで、即面白い物ができるとはいかないと思います。例えば書き込める特性を生かしてコンストラクションを作ったとしますよね。でも、コンストラクションゲームは自由度が大きすぎて、遊ぶ側に才能が必要になる。だからやっぱり、特性をどう使うかのアイディアが重要だと思います。

いずれにせよ、遊んだ人に今までのDQらしさを感じてもらえるような作品にはするつもりです。期待して下さい。

（2月28日、電話取材にて）

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

既存のユーザーを共食いするだけではゲーム業界に明日はない。時には協力する事も必要では？
（東京都　みきぷー）

Topics 3

FFⅦ発売後のデジキューブ流通

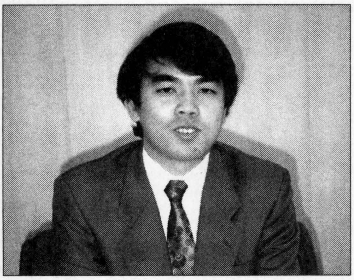
デジキューブ流通本格始動と既存流通への余波

FFⅦ発売で本格的なスタートを切ったデジキューブ流通。現状をCVSではどのように見ているのか。ライトユーザーの取り込みは成功しているのだろうか。

CVS各店舗に手応えを感じさせたFFⅦの効果

FFⅦを混乱なく販売したデジキューブ流通。既存店側からすれば一方的に商品を削られたわけだが、ユーザーにしてみれば近所のCVSで手軽に購入できたわけで、非常に便利になったというのが正直な感想だ。

デジキューブの発表ではFFⅦのCVSでの実売数は2月末時点で約191万枚。単純計算で1店舗あたり120枚強、約80万円を売り上げたことになる。CVSの平均日商（1日あたりの売り上げ）50万円を軽く上回ったわけで、これでかなりの手応えを感じたという印象が各CVSチェーンの取材を通して感じられた。在庫に関してもFFⅦ、ブシドーブレードなど予約分に関しては店舗が買い取る形だが、一般ソフトについてはデジキューブへの100%返品が保証されており（注）、CVS各店からの不満も聞こえてこない。一部で業者からの買い付けがあったり、予想に反して余った店舗もあったようだが、チェーン全体として見れば好調だったようだ。


株式会社デジキューブ総務部広報・法務担当
立川泰志氏。

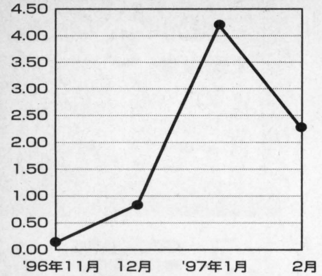
また、先日スクウェアが'97年3月期の業績を下方修正したことで、デジキューブも経常損益が28億円の赤字になる見込みだが（日経新聞2月15日）、「スクウェアのブシドーブレード、サガフロンティアのソフト販売が来期に延びたことが影響した。だが、これで会社的にどうこうということはない」（デジキューブ広報・立川氏）。またCVS側も「ゲーム業界で開発が遅れるケースはよくあり、当社はゲームの売り上げを＋αとして考えているので、特に問題はない」（サークルケイ商品部・山崎氏）とのことだった。

ただ、FFⅦがCVSで売れたのは、単に既存店での取り扱い数が少なかっただけというのもまた

セガバンダイ、ドラクエ移籍

業界に広がる波紋

サークルケイにおける、売り上げ構成比に占めるゲームソフトの割合



＜CVSでの売上構成比＞
サンクス：1．米飯（13%）／2．雑誌・新聞（10%）／3．飲料（8%）／ゲーム（2%）これを、2、3年後をめどに5%まで引き上げたいとしている。
サークルケイ：1．米飯（21.75%／2．雑誌・新聞（11.75%）／3．飲料（10.42%）以上'97年1月度／ゲーム：2月度2.31%

事実である。現状191万人のユーザーがCVSに足を運んだわけだが、FFⅦ以外のソフトがそれほど伸びたわけではなく、ライトユーザーがゲームを衝動買いするレベルには達していない。前項のコメント通りデジキューブ側もこれを認めており、今後は欠品ロスの解消や店舗間でのソフト移動などの物流の強化と、メーカーとの協力の中でのソフト単価の引き下げをどのように両立させていくかを目標としている。そのためには流通量を増やすしかないわけで、そのためにはPSを始めとしたゲーム機の一層の普及が前提となる。「我々が本来狙う市場はこれからハードを購入する一般層。いわばパック旅行のようなもので、どれを選んでも外れのないソフトをCVSに並べ、パーフェクTVで宣伝することでライトユーザーを引き込み、市場の拡大を目指したい。CVSで何本かソフトを買ってゲームに慣れてもらい、徐々に専門店にも足を向けるようになってもらうのが理想。こうした形で既存流通とも棲み分けができるはず」（デジキューブ広報・立川氏）とのことだった。

判断が分かれているゲームメーカーの声

これに対してゲームメーカーの見方は様々にわかれている。CVS専用ソフトとして「デジタルダンスミックス安室奈美恵」を発売したセガでは「CVS流通は流通のチャネル拡大と捉えている。CVS専用のソフトを開発するのではなく、あくまでもソフトの内容によって流通を選択する」（広報・竹崎氏）とのことだ。

また「デジキューブ流通は既存流通よりもリピート体制で優れており、不測の事態でもチャンスロスが生まれにくい」（コンパイル社長・仁井谷氏）。「ゲームショップは地方に行くほど少ない。既存流通の穴をCVSが埋める形で機能することを期待したい」（ゲームアーツ社長・宮路氏）といった肯定意見がある一方で、品揃えをもっと増やさなければ売り場としての魅力に欠けるとする懐疑派の声も聞かれた。

既存流通はどう見ているのだろうか。現状では価格や特典、店舗での情報収集などの点で、ユーザーの多くは既存店を利用している。だが、CVSの24時間営業、自宅からの近さ、リピートの即応性や流通の透明感といった長所を挙げる店舗も多い。「セガ流通の場合、金曜日にソフトが発売されたとして、土、日で回転が止まることが多い。一方で小売店にリピート分が届くのは翌週の水、木曜日という例が多く、リピート体制でSCE、デジキューブ流通に水を空けられている。従来の慣習に縛られていては生き残ることは難しい」（国分興業・坂本氏）。

初心会の解散、セガの代理店制度の導入など、流通が大きく変化しつつある昨今。そこにはSCE、デジキューブ流通の影響が見え隠れする。今後デジキューブはライトユーザーを取り込み市場を広げることができるのか。また既存流通は自らの痛みを伴う改革で健全化を図れるのか。流通全体の大きな動きとして見守っていきたい。

※　※　※

一連の変化に揺れるゲーム業界。一年後の市場の姿を予測することすら難しい。だが、それは決められたルールの中でのシェアの奪い合いではなく、各々のルールや価値観のぶつかり合いに他ならない。ゲームは日常品か否か。ゲーム流通はどう変わるべきなのか。面白いゲームを生み出すための環境作りとは何か。今後もこうした問いかけに対して、様々な試行錯誤が続けられていくに違いない。そうした衝突の中でこそゲームは磨かれ、面白くなっていくのではないだろうか。

注：CVS本部からデジキューブに集められたソフトは、ある一定の範囲内は仕入れ先により原価でつぶされ、返品枠以外はデジキューブのリスクとなる。

流通時評 5

FFⅦ発売が既存店の売場にもたらしたもの

コンビニ流通を支える大作ソフトとして発売された「ファイナルファンタジーⅦ」。しかし既存店側にとっては苦味のある商戦でもありました。ゲームショップの売場からのレポートです。

'97年1月31日 寂しい発売日

「ゲーム買うならコンビニ」、「フジカラーで写そ」、「ゲーム買うならコンビニ」、「フジカラーで写そ」、「ゲーム買う……」ウォー!! 脳がはちきれそうだぜー。各方面からいろいろな意味で注目されていた「FFⅦ」は、年末の激戦で疲れ果て、寝正月を決め込んでいたオイラたちにまるでマインドコントロールの様にCFを流していた。コンビニ流通の本当のスタートとも言えるタイトルだけに、スクウェアやセブンーイレブンの意気込みは鬼気迫るものがあった。ゲームとしては桁違いのCF量だったプレステの年末年始CFが30億円の費用を掛けたと言われている一方で、FFⅦはどれだけCFに予算を投入したのか知りたいものである。

しかしながら、FFⅦのセールスは一応の成功を収めた。一部雑誌などで大作としての賑わいがなく、寂しい発売日だったと書かれているに過ぎない。

確かに今までのFFシリーズに比べ、今回のFFⅦほど売ったという実感が湧いてこないソフトも珍しかった。店頭に人がたかるようなこともなく、一部ではコンビニに対抗して早朝から開店するお店もあったようだが、ほとんどのお店では通常通りの営業であり、行列もほぼなかったと言って問題はないだろう（一部行列マニアが無意味に並んでいたが）。

このことをデジキューブでは狙い通りと言い、ゲームの買い方が変わったとコメントしているが、はたして本当にゲームの買い方は変わったのか？　そしてそれはユーザーの意思であったのか？　そしてユーザーのためになったのか？　今回はFFⅦで起きた様々な駆け引きをふまえ、コンビニ流通について考えてみたいと思います。

なぜFFⅦは既存店で予約が難しかったのか

さて、FFⅦのCFを見て予約に行った人はたくさんいると思うが、予約できただろうか？　コンビニでは多少あたふたしながらもおばちゃんやロンゲのにいちゃんが受け付けてくれたことだろう。しかし、普通のプレステ取扱店ではどうだったろう。おそらく予約を受けてくれないか、受けても入荷の保証はできないと言われたのではないだろうか。同じ商品であ

りながら、なぜ一方では100%予約を受けつけ、一方では入荷の保証すらできないという違いがあったのだろうか。

元々FFⅦの初回出荷数はコンビニ店と既存取扱店で出荷調整されていた。言い換えればデジキューブ分とSCE分とで出荷本数が初めから分けられていたのだ。その比率は8：2とも7：3とも言われており、正確な本数まではわからないが、両者にずいぶん差があったのは間違いないだろう。仮に200万本出荷したとしても既存取扱店分は40万～60万本であり、スーパーファミコンでFFⅥ（公称255万本出荷？）を売っていた小売店にすれば不当差別と言っても過言ではない。

さらに状況を悪化させたのがSCE内での配分である。好きなだけ発注のできる（その店の保証金の限度額によってはカットされる場合もある）通常のソフトと異なり、完全配分となった今回では、取扱店の意思など全くなく、各々の営業担当者が与えられた本数を内部資料である店舗の法人シェアで割り振るだけだった。これではまるで限定版ソフトの扱いである。もちろん割り振る際に日頃のおつきあいの度合いが影響してくることは言うまでもない。とは言ってもビッグタイトルだけにスクウェアとSCEの本数交渉はギリギリまで行われ、結果として直前で入荷本数が増えたお店も多かっただろう。お店によって理由は様々なのであえて断定はしないが、発売直前まで入荷本数が確定しなかったことが、既存取扱店での予約受付に影響を与えたと考えてもいいだろう。

コンビニでゲームは売れているのか

さて、結果としてコンビニでのFFⅦの販売は成功したというが、本当にそうなのだろうか？　コンビニによっては地区でノルマが設定されており、達成できないお店が既存店に売り込みに行ったり、入荷本数の少なかったお店や、PSの正規取扱いでない既存店がコンビニに100本単位で予約をしたりと、様々な裏技が横行していたという。

また、発売後の既存取扱店でのリピートもスムーズに行かず、2カ月たっても配分によって入荷数が決まる有様である。発売2カ月後にまだ配分で数が決まるソフトなど、PS史上初である（GBのポケモンはいまだに配分みたいなもんであるが）。

一説によれば、既存取扱店ではほぼ完売状態だったのに対しコンビニ店では余っており、コンビニ店の商品消化率を上げるために既存取扱店にあまりFFⅦを出荷しないようにしているなどと、実しやかな噂まで流れる始末。しかし、この後発売される予定の「ブシドーブレード」の予約が、2月末現在では5万本と言われている状況では、そうした噂が流れても仕方がないのではないか。

PS正規取扱店の意思の入る余地のない割り振り。日頃のおつきあいが影響する入荷本数。忘れかけていた不透明な世界を思い出す。初心会。掛け高のアップや特価品を生み出し、つい先日に電撃的（一方的？）な解散を行った。あの頃の不透明な流通は、もうTVゲームの世界ではなくなったのかと思っていた。

「ユーザーが望むもの」というスクウェアの思想はデジキューブとコンビニによって一般層の人々へと普及し、またFFⅦは売れた。しかしながら、その販売状況は決してユーザーの意識を変えたり、コンビニ流通が定着したとは言い難いものだった。

ゲームキオスク、セガバンダイによる流通再編、ゲームメーカーの直販志向など揺れ動くゲーム流通。だが、ハードの売り上げだけでなく、こうした流通の整備があってこそゲームソフトは一般へと浸透していく。その取り組みが成功し、真の王者と言われるまで、次世代機戦争は終わらないはずだ。

プロフィール
I.N.A（アイエヌエー）
1967年生まれ。
今年3月でいよいよ三十路に突入するちょっと辛口の某小売店バイヤー。「クソゲーは不扱いだ。」

ゲームはなぜ面白いのか?

電視遊戯考現学講座

田尻智

Video Game Modernology

8 ゲームにおける作品性と商品性

テレビゲームには作品性と商品性の二面性が抜きがたく存在します。では、そのバランスとは何なのでしょうか。



作品性と商品性の微妙なバランスとは

テレビゲームの売れ行きを決定するのは、ゲームの内容だけとは限りません。市場の動向や景気の良しあしなど、様々な外部の要因が関係してきます。極端に言うと、似た様なゲームが同じタイミングで出ることで売り上げが折半されることもあるし、逆に相乗効果が出て売れたりすることもある。

僕もゲーム制作者として、本当はそうした外部の要素も含めて、ゲームを作り売っていきたいわけですが、なかなかうまく込めることができずに、もどかしさを感じることもあります。だから、とりあえず前向きにとらえて、面白い仕組みのゲームを作るしかないわけで、売れるための最善策を尽くしたと思ったら、あとは世の中に任せるしかない。そこが非常に不可思議な点で、ゲームの作品性と商品性の二面性が、成功の可否と深くかかわっているのだと思います。

僕は、マニアックなテレビゲーム少年から転じて、プロのゲーム制作者になりましたが、ひとりのゲームプレイヤーの頃から、制作者が透けて見えてくるようなテレビゲームが好きでした。「スペースインベーダー」に登場するインベーダーたちは、一般的にイメージされる異星人の形ではなく、よく見てみると、クラゲやイカなど、むしろ海産物をイメージしたような形をしていました。そのような通常とは独自の世界観で、「インベーダー」を提示する制作者のセンスを、特に面白いと感じたりしたのです。



エイリアンのイメージを一新させた「スペースインベーダー」(写真はＳＦＣ版)。

どうしてそうしたテレビゲームに惹かれるかというと、世の中に出回っている、ほとんどのテレビゲームは、作品よりも商品としての色合いが濃いからだと思います。キャラクターゲームなどはその典型といえるでしょう。たとえば、バンダイが初めて発売したファミコンソフトは、キン肉マンのゲーム化ものだったのですが、色使いも雑だし、内容に関してもキン肉マンが好きな人に遊んでもらおうという気持ちを感じさせなかった。キャラクタービジネスとしての色合いが強すぎるために、制作者の気持ちがまったく見えてこなかったのです。それから、4、

5年経って、バンダイ作品も「ドラゴンボール」中期の頃になると、格闘アクションやカードバトルが登場し、キャラクター商品の黒子になりながらも制作者の意思が見え隠れするものが出てくるようになりました。その頃からは、キャラクターものといっても作品性が薄いものばかりではないと感じ始めたのです。

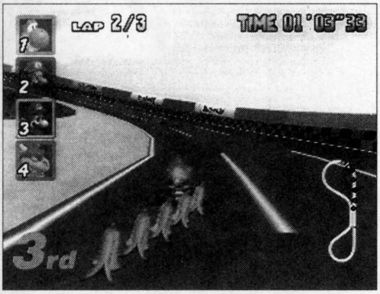
だから、もし「粋なゲーム」というものがあるとすれば、僕は商品と作品の狭間で、ものすごく微妙で絶妙なバランスで成り立っているゲームこそ、僕は「粋」だと思います。ただ売れているだけでなく、長く話題になるようなゲームは、多くがそうなんですね。



「粋」を殺しかねないリアリズム至上主義

「ドラゴンクエスト」にしても「スーパーマリオ」にしても、マーケティングの力と、キャラクターの魅力と吸引力、クリエイターのアイディア、純粋な思いが、どれも同じくらいのハイテンションで込められている、それが大きくヒットするチャンスを広げ、確実に生かしているのだと思います。

作品を作り上げる制作者のパワーは、もうただそれだけの存在で、オリジナリティを発揮します。同じテーマや手法でゲームを作ったとしても、腕を振るうディレクターが代われば、まったく異なる印象のゲームとなります。個人個人の人生体験が異なっているので、作られる面白さが、それらを反映し多様化していくのが、クリエイティブの良いところです。テレビゲームに限らず、音楽、映画など、すべてのエンターテインメントでも、それは同様であると思います。



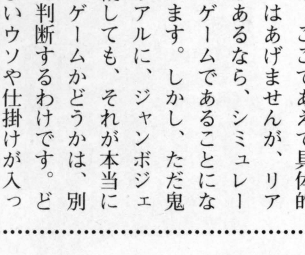
リアルと嘘の微妙なバランスがゲームをより面白くさせていく。

現実の世界に住む我々が、自分たちの経験を反映させるから、著作物には面白さがあるのだというわけです。

そこで、昨今のゲーム文化におけるリアリズム至上主義が、そうした「粋」や「個性」を殺してしまうという心配があります。ゲーム機が進化して、ポリゴンやCG技術が上がっていくことで、リアリティを高めていくことばかりに、気をとられているような気配です。まあ、ここであえて具体的なタイトルはあげませんが、リアルに価値があるなら、シミュレータが究極のゲームであることになってしまいます。しかし、ただ鬼のようにリアルに、ジャンボジェットを操縦しても、それが本当に素晴らしいゲームかどうかは、別のところで判断するわけです。どこかにうまいウソや仕掛けが入っているから面白いのですね。たとえば「マリオカート64」は、空間的な設定が非常にリアルに作られている一方で、バナナの皮などが道に落ちていたりしてます。バナナの皮をひいたカートが滑ってこけたりする。もしリアリズムを徹底して追究するなら、たかがバナナの皮1枚でカートがスピンするなんて滑稽であり、あり得ない現象です。ですが、リアルとフィクションを上手く融合させているからこそ、このゲームは面白いわけで、他のゲームを作っている人々は（まあ、僕も含めて）このことを意識し続けないと、ゲーム業界は、意外な落とし穴にはまると思います。

プロフィール

田尻智（たじり・さとし）
1965年生まれ。
（株）ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴16年。代表作「ポケットモンスター」。著書に「パックランドでつかまえて」（宝島社）「新ゲームデザイン」（エニックス）がある。



第3特集

ゲームコミック制作の裏側

巻で溢れるゲームコミック。オフィシャルから同人誌の作品を集めたアンソロジーものまで、その種類もさまざまだ。このゲームコミック達は一体どんな仕組みで生まれてくるのか。その現場の苦労とは？　オリジナルの作品とは違うコミック制作の世界とは……

ジャンルとして成立しているゲームコミック

最近、書店のコミックス売り場を覗けば、必ずといってよいほどゲームコミックが並べられている。ゲームのストーリーをそのままなぞる正統派タイプ、いわば「外伝」的なアナザーストーリー、キャラクター勝負のアンソロジーなど形態はさまざまだが、すでにひとつのジャンルとしてゲームコミックは成立しているのだ。

人気ゲームタイトルのユーザーは数十万人からときには１００万人を超える。出版する前からここまで「買ってくれそうな層」が見えるコミックというのも珍しいが、実際にこれがかなり売れているらしい。

ゲームコミックの作者はあくまでもマンガ家だが、誌面で活躍するキャラクターはゲームメーカーとその制作者の産物だ。では、それを生み出した張本人は誰なのか。

ディズニーのキャラクター管理の厳しさは今に始まったことではないが、昨今は日本でも知的所有権等の管理について議論百出の状態。先の『ときめきメモリアル』のＨコミック出版差し止め訴訟を例にとるまでもなく、キャラクター使用の現場が、非常に微妙な問題を抱えていることは想像に難くない。さて、ゲームコミック制作の裏側やいかに！

ゲームコミックはどうして誕生するのか？

最近、巷であふれるゲームコミック達。それらはどのような意図で誕生して来るのか？ 狙いは!?

キャラさえ立てればコミックは成功したも同然？

今さら説明するまでもないだろうが、ゲームコミックとはゲームのキャラクター（世界観も含む）を拝借したうえで作られるコミックである。

なかにはゲームのなかで展開されるすべての要素をそっくりそのまま生かした純粋なマンガ化作品もあるのだが、昨今の主流はキャラクターと世界観だけを使い、ご本家のゲームとは違った形で独自のストーリーを展開させたもの。『原作者』たるゲーム制作者の手から完全に離れてしまったものも少なくない。程度の差はあるが、ゲーム自体とそこから派生したゲームコミックは「限りなく近いが、ある意味似て非なるもの」といえるだろう。

「キャラクターや世界観だけ」とはいったが、実はこれがもっとも重要な部分なのだ。いうまでもなくコミックの成否は、キャラクターの設定にかかっている。ストーリーが良くてもキャラに不具合があれば駄作となるが、認知度の高いキャラさえ作ればストーリーは後からついてくる。乱暴ないい方をすれば、キャラだけでコミックを成立させることも可能である。

その肝心要の要素を、すでに定評のあるゲームから持ってくるわけだから、ゲームコミックは実にリスクの少ない『おいしい商売』と考えてもいいのかもしれない。

送り手と受け手の双方が喜ぶゲームコミックという仕組み

後に登場してもらう小学館『コロコロコミック』の三浦編集長も、「新連載のマンガでは、キャラクターや作品自体の背景を読者に植え付けるのに、3号から4号分ぐらいの手間がかかるのですが、ゲームコミックの場合はこの限りではありません」とゲームキャラクターを使うことのメリットを認める。

これだけ書くとコミック出版社の一人勝ちと受け取られてしまうだろうが、実際に「売れる」ということは読者のニーズもあるということである。また、肝心のゲームメーカーにしても、出版社だけを儲けさせているわけではない。いうまでもなくキャラクター等の使用にはロイヤリティが派生する。

ゲームコミックは、出版社、ゲームメーカーそして読者がともに喜ぶ「幸せなシステム」……って本当なのか？



出版社側はどう考えているのだろう？

「すべてお任せ、自由にやって」といかないのがゲームコミック。コミック制作者サイドが教える長所と短所とは？

週刊プレイボーイ　美闘伝サラ

ゲームの基本設定遵守というのはなかなかツライですね

まず最初に引き合いに出すのは『バーチャファイター』を題材にした『美闘伝サラ』。連載誌は「週刊プレイボーイ」。非マンガ誌というだけでなく、ゲームコミックの主流読者層とは若干離れた青年誌という異色中の異色的存在。一般的なゲームコミックとは一線を画す独自性の強い作品である。

「読者の年齢層も高いので、格闘技のリアルさを前面に出しました」と語るのは「プレイボーイ」編集部の佐々木徹氏。彼は企画段階だけでなく、本作の原作も担当している。厳しい版権管理で知られるAM2研の作品のコミック化である。制作上の規制はなかったのか？

「こういうストーリーはダメ、こんなキャラはダメという話はありました。実際、ちょっと難しいなあというところもあったんですが、最高責任者の鈴木裕さんと腹割って話したところOKが出たんです。ただし、セガさんが作った『バーチャ』の世界観は変えてはいけない。例えばサラとジャッキーの関係。二人はブライアント家という大富豪の兄妹で、洗脳されたサラをジャッキーが救いに行くという設定です。『美闘伝サラ』の主人公はいうまでもなくサラなんですが、洗脳されたのがジャッキーでサラが助けに行くという逆の設定なら、容易にドラマチックな展開を作れたと思います」

「主人公が洗脳されて自分を持たない」。この難題をクリアするのに15回ほどかかったというが、晴れてサラを正気に戻したら、一気に読者アンケートで上位に食い込んだ。借りてきたキャラクターでも扱い次第で支持率が上下するという好例であろう。ゲームコミックにしては、比較的自由度の高い作業だったらしいが「何でもあり」とまではいかなかったようだ。

「ジャッキーと前田日明を対戦させるプランもありました。前田さんはOKしてたんですけどね」



独特のタッチが特徴的な、「バーチャファイター美闘伝サラ」。練られたストーリーと格闘技に関するリアルな記述は、バーチャファイターの世界を豊かに表現している。（画：鬼窪浩久　原作：伊津木敏弘　全3巻　各600円　集英社）



コロコロコミック　スーパーマリオくん他

特に「ゲームコミック」という線引きはしていないんですよ

マンガ専門誌のなかでゲームコミックの草分け的存在といえば小学館の『コロコロコミック』であろう。同誌の代表的なゲームコミック『スーパーマリオくん』は15巻まででトータル330万部を達成した。

「『ドラえもん』などとは桁が違いますが、オリジナルのマンガと比べても相当売れましたね」と語るのは三浦編集長。



コロコロコミック・三浦編集長

「マリオくんがうけたのは、本来がファミコンのドット絵の世界であるということに関係していると思います。ゲームキャラクターというのは、いかにゲーム性を発揮できるかという部分に重点を置いて作られます。ときにはゲーム性重視の姿勢がキャラを限定してしまうことも。ご承知のとおり、キャラのイメージ的な部分はどうしてもユーザーの側に委ねられているんですね。ただ、ユーザーがイメージの世界を拡大していくには、ゲームだけでは飽き足らない部分がある。そこでマンガが持つ情報量の豊かさや自由度が生かされるんです。ゲーム自体が指し示すイメージ世界に、別の角度から旅立っていける、そういう梯子の役割を果たしていると思うんです」

「オリジナルコミックとゲームコミックは特別違うものではない」

というのが三浦編集長の持論だ。

「雑誌ひとつの力ではキャラクターは育ちません。特にうちの読者である小学生の間では。雑誌やゲームや、その他さまざまなメディアに取り上げられて彼らのなかのキャラが育つわけです。こうしたメディアミックスへの思いは、ゲームメーカーさんでも模索していると思いますが、そのあたりのニーズが合致してゲームコミックが生まれたわけです」

ゲームメーカーと出版社は持ちつ持たれつの関係。

「ゲームコミックを安易だという人もいますが、単純な意味でのプロモーションにもなりますし、キャラクターの世界を広げるうえでマンガというメディアは有効な手段なんですよ」



少年少女の圧倒的な支持を誇る、子供向け雑誌の代表的存在「コロコロコミック」。「ドラえもん」を始めとするバラエティに富んだ漫画連載や、ゲーム・ミニ四駆といったホビーに関する豊富な情報量に、子供達の流行を敏感にとらえる先見性を持ち合わせた、子供文化の発信源とも言える存在。写真はスペシャル号。（小学館）



メーカーはどうとらえているのか？

キャラクターを送り出す側のゲームメーカー。なかには厳しい制作チェック＝検閲もあると聞くが……。

キャラクターの受け取り方はあくまで読み手に任せたい

株式会社カプコン

数あるゲームキャラのなかでも、抜群の認知度とコミックス使用頻度の高さを誇るのが『ストII』。カプコンではキャラクター管理のためにライセンスグループという独立部署を用意している。

「ゲームコミックについていえば、私たちはあくまでイメージを発信する立場であって、読み手ではないわけです。『このキャラのイメージはこうなんだ』と伝えても、読み手、あるいはマンガ家さんや編集の方々が『こういう見方もありますね』といわれるなら、それはもう譲歩するしかありません。もっとも、キャラの性別を変えるとか、善悪を逆にするといった決定的な変更には抵抗がありますよ。ニーズがあるといわれても、そこは承服しかねるところですね」と語るのはライセンスグループ・リーダーの佐藤真一氏。ゲームコミックとのかかわりを持って約5年。当初はかなり厳格なキャラ管理をしていたと振り返る。

「最初は『ストII』キャラの目の描き方ひとつでNG出してましたが、最近はネームの段階で打ち合わせをする程度です。メーカー





右：マルチメディア事業部ライセンスグループリーダー佐藤氏　下：同ライセンスグループ長リーダー　北原氏

月刊コミックゲーメスト編集部㋕氏
「メーカーさんにも面白いと感じてほしい」

「一口にゲームコミックといっても、やはりコミック（漫画）な訳であり、メーカーさんも納得（面白いと思わせる）させてしまえば、そのタイトルの中で、出来ることの枠が広がるというものだ。ただ、こちらの都合だけで、キャラクター（商品）を動かしていては、ネームのチェック体制など皆無に等しくなってしまうので、その辺は「キャラクターイメージを損なわない程度」のラインは踏まえているつもりではあるが…。

全てのメーカーさんを総じて言う訳ではないが、チェック体制はあるものの、メーカーさんも読者と同じ「読み手」だと考えますので、こちらも（編集＋作家）つねに、納得させる（面白い）作品を提供していきたく思います。



大人気のゲームコミック「さくらがんばる！」

と出版社それぞれの経験値が上がってゲームコミックの作り方がわかってきたところなので、最近はアンソロジーなんかほとんどお任せなんですよ。キャラが独り歩きすること自体は悪くないと思うんです。ただ下手するとゲームに悪影響があるということについては絶えず自覚する必要があります。実際にゲームコミックの影響で売り上げの数字が変わるかといえばそれは調べようがないのですが、少なくともそう思っていないと何のために干渉させてもらっているのかわからなくなりますからね」

株式会社セガ・エンタープライゼス

私たちの仕事は「キャラクター」を売ることではありません

『バーチャ』シリーズはゲームコミック分野のなかでも屈指の『おいしい素材』。そのキャラクターを管理しているセガAM2研パブリシティセクションの笠原淳氏は次のように語る。

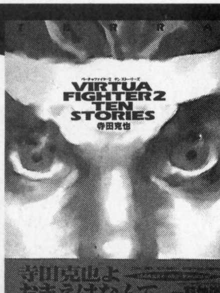
「例えば主人公の晶の場合ならプロフィールは設定していても、普段どういう生活を送っているのかまでは決めていません。イメージはユーザーに依存しているわけです。100人のユーザーがいれば100通りの晶がいる。それだけにゲームコミックがイメージを固定して先入観をもたれるのは困ります。実際に出版社の方と交渉するときにはキャラを使ってどういう方向性にしたいのかをまずお聞きします。『バーチャ』はストイックなゲームなのでHな表現は避けてほしいといった要望は出しますが、実際のところ明確なガイドラインはないんですよ。最終的には作家さんにお任せすることになりますね」


第二AM研究開発部パブリシティセクション　笠原氏

『ファイターズメガミックス』のアンソロジーでは「一部のキャラクターに偏らないようにしてほしい」と提案した。「32人のキャラが使えるというのが持ち味だから」と笠原氏はいう。

「キャラクターがどんどん世間に認知されていくという意味でもゲームコミックの果たす役割は大きいし、コミックによって新しい提案も発生すると思います。ただ、ゲームに私たちの意図と違うイメージをもたれてしまうことだけは困るんです。作られた悪い印象がゲーム自体に悪影響を及ぼすということがないとも限りませんから」

寺田克也氏直筆サイン入りＣＧアートコミック
「バーチャファイター2TEN STORIES」を3名にプレゼント！



「バーチャファイター2 TEN STORIES」 寺田克也著
1906円 (株)アスペクト発売

月刊コミックビーム（アスキー刊）に大人気連載された寺田克也氏による「バーチャファイター２TEN STORIES」がアスペクトから発売された。内容はバーチャ２の登場キャラ１０人の様々な戦いの物語が叙情的に語られるといったもの。寺田氏は本誌「ダブルリングアウト」でもお馴染みだが、その画力には定評があり、マックを使用した画法は独自の世界を展開、他の追従を許さない。本誌もそんな寺田氏の個性が十二分に発揮されたもので、コミックは全て下絵から仕上げまでマッキントッシュで描かれている。これはすでにコミックの領域を越えたアートである。今回はこの本を寺田氏直筆サイン入りで抽選３名にプレゼント！　希望者は官製はがきに連絡先、寺田氏に励ましのメッセージを書いて編集部まで。お待ちしております。

読者の主張
メーカー、ゲーム業界に対するあなたの主張を教えて下さい

最近のゲーム業界には「あたたかさ」が感じられない様な気がします。
（新潟県　のをす）

独自の表現を行う、もう一つのゲームコミック

ゲーム同人誌というジャンル

出版社が世に送り出すゲームコミックは、企業間の様々な契約を経て生み出される。そのため、どうしても様々な制約が生じ、ある意味自由に描けない部分もある。

しかし、そのような制約にとらわれず、自由な表現を行っているゲームコミックも存在する。同好の士による、同人誌という作品がそうだ。一般にはその世界は広く知られてはおらず、キャラクターの著作権問題、エロ・グロ表現といった側面も取りざたされている。その現状をレポートする。

現在、主に東京では定期的にゲームオンリーイベントと称される同人ゲームコミックの即売会が催されている。多くはイベント会社が中心となっており、本の販売希望者は長机半分のスペースを1日四千円ほどで借り受ける。各机では無料～三千円程のものまで様々な同人誌が売られるが、中心となる価格帯は五百円前後だ。最近ではKOFやサイキックフォース、ときメモ、アンジェリークなどのものが目立つが、バイオハザードや体感ゲームのものなどもあり、題材となる作品は非常に多彩だ。男性キャラクター同士などの特殊な性描写のある作品は、多くの場合購入前に客にそれと分かるよう配慮がなされている。

最近の動向として、元は「芸能系」と呼ばれる音楽アーティストなどのファンだった人々が同人誌を描くケースが多く見られ、特にラスブロなどキャラクターを前面に押し出したゲームにその傾向がある。イベント会場では一般の人々に交じって、著名なゲーマーやゲーム業界人の売買も見られる。

同人誌を描く人々は、どんな気持ちでこれらの世界を描いているのか。あるサークルに話を聞いた。

「ゲーム同人誌を描く人々は、純粋に自分がこのゲームを、キャラクターを好きなんだって事を表現したくて描いている人が多いように思います。だから他の人の作品を見て、作者が本気でそのゲームやキャラクターを好きなんだって感じられるコミックには、下手でも好感が持てるんです。プロの描くゲームコミックは絵が綺麗でも、作者がそのゲームを好きじゃないんだと感じる物もあり、設定をなぞっているだけの物もあるのでそんなに期待はしてないし、そうなるのがイヤで出版社から声が掛かっても断った人もいます。」

ゲームイベントの度に精力的にゲーム同人誌を発表し、このサークルを主宰する彼女。

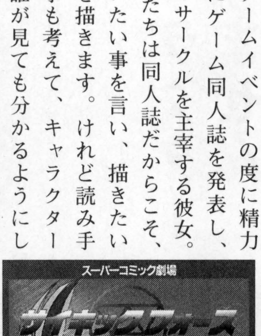
「私たちは同人誌だからこそ、言いたい事を言い、描きたい事を描きます。けれど読み手の事も考えて、キャラクターは誰が見ても分かるようにしようとするし、読み手に楽しんでもらえるような同人誌を描くように努力しています」

プロとはまた違った土俵で、自分たちの愛情を描き続ける人々。これもまたゲームに対する一つの表現であることには変わりない。

最後にそのサークルの人々は、こう付け加えた。

「メーカーさんに、同人受けを狙った様な設定やキャラをわざわざ出してもらうような事は望んでない。それより基本のゲームの部分をきちんと作って欲しい。ゲーム同人誌を描いている人は、私たちも含めてゲームで初めて同人誌を描くようになった人も多いから、つまんないゲームが増えたらゲームもゲーム同人誌もやめる」

（編集部）



写真の物はプロの作家が参加している、クオリティの高いアンソロジー形式のコミック。

ゲームコミック制作、そのモラル

ゲームキャラクターの版権にかかわるトラブル対策において、ひとつの転機となったのが、昨年夏に起こった『ときめきメモリアル』の無認可Hコミックに対するコナミの抗議行動であろう。この事情に詳しいフリー編集者は語る。

「小さな出版社では似たようなパロディものは出されていたんですが、大っぴらに騒がれたケースはこれが初めてですね。問題の出版社がそこそこ名のある会社だったため、コナミとしては出版業界全体に釘を刺す意味もこめて訴えたのでしょう。未だに虎視眈々とHコミック化を狙っている出版社もありますが、以来沈静化しているようです。ゲームメーカー側を代表したコナミの動きが充分すぎるほど牽制になりましたね」

件のコミックが特別問題視されたのには『ときメモ』キャラをそっくりそのまま使ったという部分も大きいが、件の出版社ではそのリスクも重々承知していたらしい。

この騒動に限らずゲームメーカー側はしばしば「このようなコミックはイメージを著しく損ない、営業活動にも悪影響を及ぼす」というコメントを出すが、実のところ、これは対外的なエクスキューズなのかもしれない。実際にゲームキャラHコミックはかなり売れているらしいが、それによってもたらされる実害の報告はほとんどない。ホンネの部分は「うちのキャラに何をする！」というプライドの問題。それだけに出版社側にも相応の『仁義』が必要なのではあるまいか。

読者喜ぶ、メーカー喜ぶ、出版社喜ぶ…さて残るは？

キャラクターは売り物なのか？　結果論でいえば、キャラクターの使用権は明確なビジネスであり、メーカーに利益をもたらすわけだから、たしかに売り物だ。しかしソフトメーカー側は「それ自体で儲けてやろう」とは考えていない。ゲームコミックへのキャラクター「放出」は、あくまでもプロモーションの一環に過ぎない。

一方の出版社は、キャラを使えば売れるからゲームコミックを出版するのか？　こちらも答はNO。

さてもう一人の主人公、実際の制作にたずさわるマンガ家はゲームコミックの現状をどのようにとらえているのだろう。『コロコロコミック』の三浦編集長は、

「ゲーム制作者もマンガ家も共にクリエイター。マンガ家の受け取り方がメーカーの意に反するとき、どうやって昇華させるかが問題」という。カプコンの佐藤氏は、

「版権元の規制のなかでマンガ家さんに描かせるというのは、実際のところどうなのか」と疑問を提示する。

ゲームコミックもひとつの表現物に違いない。制作者たるマンガ家のポジションが明確に決まるのはいつのことか。関係者は模索しているところなのかもしれない。

（構成：編集部／文責：田中　裕）

プロフィール
田中　裕
（たなか・ゆう）
1965年生まれのフリーライター。実は『ゲーム批評』の名物編集者小野サンと同じ高校を出ていたことが判明。編集部に出入りして、約1年以上も気づかなかったとは……。最近は『CIVIZARD』という比較的地味目なシミュレーションにハマってます。



ますます好調

隔月刊 パソコン批評

Vol.8 MARCH 発売中　A5判／132ページ／本体定価880円（税別）

第1特集 Windows95がなくなる日

ウィンドウズ95が発売されて1年。ようよう周辺環境も整いつつある。そこに乱入するウィンドウズNTは、どうも企業需要だけでなく家庭需要をも視野に入れたOSを目指すと聞く。果たして真意は？　ウィンドウズ95に未来はないのか！

マイクロソフトのOS戦略を検証する／第3のWindowds「Windowds CE」とは何か／
マイクロソフトインタビュー／ウィンドウズ95とウィンドウズNTWorkstation4.0
どちらを選択すればよいのか　ほか



第2特集 オープン仕様が意図するマックの未来

とうとう発売されるフォトショップ4.0やモトローラ社製マック互換機とにわかに動きが慌ただしくなっている。ユーザーに支えられるマックは何処へゆくのか？

企業としてのアップルグループの現状／外国人ジャーナリストが見るマックの将来／
ユーザーから見たマッキントッシュの魅力と要望／
オープンドックのもたらす可能性と消えゆくコープランド　ほか

緊急テーマ 一太郎8　早すぎるバージョンアップが提示する真意と問題点

ソフト&ハード批評、連載陣も絶好調!!

編集発行 マイクロデザイン出版局　〒104　東京都中央区湊2－4－1　MGビル

スタッフ募集のお知らせ

マイクロデザインでは今、スタッフを募集しています。
興味のある方は、お気軽にご応募ください。

■勤務地：東京都中央区湊　　配属：（株）マイクロデザイン出版局
■業務内容：「ゲーム批評」「パソコン批評」ほか雑誌編集スタッフ／出版営業／ソフトウェア開発
■募集形態：アルバイト(時給800円～1600円)／契約社員(月給15万円～30万円)／一般社員(当社規定による)
■勤務時間：9:30～18:00（出勤日数・時間は応相談）
■休日：完全週休2日制 ■資格：高校卒業以上、28歳位まで
■提出書類：①履歴書（顔写真付きで）②職務経歴書（書式自由）③志望動機（400字詰め原稿用紙3枚程度）
■締切：平成9年5月末までに下記住所まで郵送（早期到着分から優先）
■待遇：当社規定により、年齢、経験を加味
■選考：書類選考の上、面接日を通知いたします　応募先：〒104　東京都中央区湊2-4-1　MGビル
（株）マイクロデザイン出版局　「ゲーム批評」スタッフ募集係　（担当・斎藤）

※なお、応募書類は返却できませんので、あらかじめご了承ください。

BIMONTHLY TABLOID

ゲーセン事情

平成9年4月発行　第9号
編集発行人　古庄浩二
発行所 マイクロデザイン出版局

今回は趣向を大きく変えてみたいと思う！

読者支持率上昇（個人的感想）記念!!
読者とゲーセン大特集！

今回はゲーセン事情に送られてきた数々のお便りの中から選りすぐりのもの紹介していこう。

最初は東京都の町田勝彦さんのお便りから。

任天堂の真っ赤なVS.筐体がゲーセンにあった頃の話です。その筐体には「ベースボール」とか「アイスクライマー」なんかがいつもは入っていました。ところがある日、ふと見た任天堂筐体にはなんとも奇怪なゲームが。それは間違いなく「ドラゴンクエスト」でした。100円で15分だか30分遊べ、ちゃんとパスワードも入れられるようになっていました。話の種にと遊んでみましたがやっぱりつまらない。確かスライムを5匹ほど倒し、ドラキーに倒され「しんでしまうとはなさけない」と言われている時にゲームオーバーになったと思います。筐体の横にメモ用紙が置いてあったのは、パスワードをメモするためなのでしょうが、そんな事をしている人は一人としていなかったことだけははっきりと覚えています

（東京都　町田勝彦）

いやー、法律的にもかなり問題のありそうな事件でしたね。

それでは次に。

僕は色々と謝りたい。最初の出来事は小学生の頃。近くのパチンコ屋にインベーダーがあったんですが、そこのインベーダー、電源スイッチをいじっているとクレジットが増えたんです。それで僕や友達は毎日そこにいってインベーダーを遊びまくりました。スイマセン。犯罪です。実際中学生がそこで補導されました。たまにこぼれ玉をジュースに代えたりもしました。ごめんなさい。

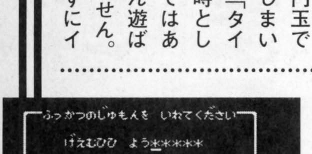
次の出来事は高校生の頃でした。学校からの帰り道に広さ八畳ほどの本当に狭いゲーセンがあり、どうみてもその筋の方としか思えない人が店番をしていました。そんなスリル溢れる店で、おまけに10円で1プレイという破格の料金だったというのに、僕らは10円玉ではなく針金でお金を払ってしまいました。「ボスコニアン」や「タイムパイロット」という、当時としても古い部類に入るゲームではありましたが、本当にたくさん遊ばせていただきました。すいません。これも犯罪です。ゲームせずにイスに座っていただけで「出入り禁止」を言い渡された他校の生徒の横で、僕たちは針金でクレジット入れまくってました。この時ばかりは心が痛みました。本当にごめんなさい。パチンコ屋もゲーセンもそのうちつぶれてしまいました。さすがにそれは僕たちのせいではないと思うのですが、とにかく申し訳ありませんでした。

（東京都　鳥山忠士）

いやー、高校生らしい爽やかな思い出ですね。それではさよーならー。

松井：古庄さん、手紙なんか1通も来てないじゃないですか。どっちの体験も自分のなんじゃないんですか？

……さよーなら～。



100円払って、長いパスワードを入れるってのもねえ…。

第三回

カプコン開発本部第2・3・6グループ長

チーフディレクター　**安田 朗氏**

カプコンにはパジャマで面接に行きました



今回の「クリエイターの原体験」は、魅力あふれるキャラクターを次々と生み出すカプコンのデザインチーム長、安田氏にご登場いただいた。彼のずば抜けたセンスはどのように生まれたのか？



カプコンに入社する前の色々な出来事

編集部（以下編）：安田さんは北海道出身とお聞きしたんですが。

安田氏（以下安）：そうです。北海道の釧路です。すごく自然とかきれいでいいですよ。最高ですわ（笑）。

編：何歳くらいまでそちらの方にいらしたんですか？

安：18歳、高校卒業まででですね。小2の時に絵が好きになって、高校で美術部にいた時さらに自信がつきました。その内、「自分は天才かな」と思ったりもして（笑）。

編：絵が抜きんでて上手かったんですね。

安：いや、今思い起こすと、全然うまくなかったような気がします。僕の母親が、よくね、「朗は絵の天才だ天才だ」って言うから、そうかな、と思うようになっただけで（笑）。自惚れてただけですね。僕の母親って、自分も天才だと言うんですよ。「こんなにすごい茶碗蒸し、誰も作れない。天才だ」とか言って。僕は茶碗蒸し食べれないから母親が天才かどうか分からないんですけど（笑）。

編：今でも絵を描いている時間が一番お好きですか。

安：女の子とHしているときが一番（笑）。

編：（笑）。その次にお好きなのは？

安：ぼーっとしたりするのが好きですね。発明期間というか、ぼーっとしてると良いこと考えつくんですよ。プリンをストローで食ってみようとか（笑）。

編：それ、実行されましたか？

安：やってみましたよ。吸うとだんだん中がぐーっとくびれて面白



かったです。いや、こんな話している場合じゃないですね。
編：では、高校を卒業されてからはどのように？
安：北海道では、僕が行きたかったような美術系の就職先が少なかったんですよ。こうなったら東京に行くしかない、絵の他に取り柄がないものだから、東京へ行かないことには人生やってけないと思いました。そこで、とりあえず東京デザイナー学院に入ったと。新聞奨学生をやりながらね。うち、あまりお金なかったですから。
編：では新聞配達をされていたんですか。
安：そうです。足立区で新聞配達して、それで学費を出してもらって。
編：新聞配達は大変ですよね。
安：とにかく眠かったです。たいてい4時くらいから仕事が始まるんですけど、起きないと店長に蹴飛ばされるんですよね。だから昼間とかすごく眠くて、眠いから学校行かないで寝てました（笑）。しんどくて、やってられるか、とか言って（笑）。起きるのはつらいけど、新聞配達自体は楽しいんです。でもやっぱりイライラすることがあって、ある時、階段を上っていたら、朝からガンガンうるさいと言われ、ついカッとして喧嘩になっちゃって、血みどろで帰ってきたってこともありました。僕の先輩なんか、集金を払わない人に洗剤ぶちまけたり、逆に日本刀持って追っかけられたりしてましたよ（笑）。
編：凄まじいですね。
安：それで、学校は1年で辞めたんですけど、新聞奨学生は契約で2年やるから、残りの1年間をぶらぶらしながら新聞配達してました。で、新聞屋さん辞めてから、アニメーターをちょっとやったんです。自分の心の底にはやはりオタク的な嗜好が潜在的にあって、自分に正直に生きようということでアニメーターになったというか。
編：アニメーター時代はどうでしたか？
安：それがですね、当時へっぽこなことに彼女と一緒に足立区に住んでて、アニメ会社は高円寺にあるんですよ。そのおかげで通勤費用が給料よりも高かったという（笑）。それで、奨学生でもらったお金がだんだんなくなっていって、結局数カ月でアニメーターは辞めました。
編：アニメーターの仕事自体は？
安：すごい好きだったんです。流れ作業の歯車的な作業にあんな快感があるとは思わなかった。とにかく面白かった。「Zガンダム」のエマ＝シーンとか描いてたんですよ。
編：一番好きなアニメなどは何ですか？
安：そうですね、アニメならばなんでも好きでアニメのレーザーディスクを集めてたりするんですけど、一番は月並みだけどやっぱり「ガンダム」ですか。
編：ではセガさんが出された「バーチャロン」とかお好きですか？
安：バーチャロンは大好きですよ。相当やりました。
編：セガバンダイになったから、「ガンダムバーチャロン」が出たらいいですね。
安：そうですね。ちょっと複雑な気持ちだな（笑）。
編：またアニメを描いてみたい、とか思われませんか？
安：それは老後の楽しみとして取ってあります。うちのBENGUSと作る約束してるから。

溢れる才能 カプコン入社後

編：ゲームに興味をもたれたの


おもちゃがたくさん並んだ安田氏の仕事場

は？
安：新聞配達をしていた頃、ちょうどパソコンの黎明期で、PC—8001MkⅡやパソピア7が出たりして、僕もパソコン買ったんですよ。同じ頃、マイコンベーシックマガジンの本に、「ゼビウス」のソルバルウのドット絵が載っているのを見て、「ドット絵でこんなにきれいにできるのか」とか思った。それがドット原体験というかドットやりたいな、と思った最初です。そうしたパソコンをいじっていた経験があったから、カプコンに入社できたというか。


安田氏の机。ここからあの素晴しいイラストが生まれる。

編：そうなんですか。
安：カプコンに入る前、ぜんぜん仕事してなくて、すごく痩せていたんですよ。お金もなくて、カプコンの面接に彼女のパジャマを着ていっちゃったんですよ。
編：パジャマで面接に行って、それで合格したんですか？
安：まあ、そうですね。岡本（吉起氏・カプコン取締役開発本部長）が気に入ってくれたみたいです。なんだか。
編：凄いですね……。カプコンに入られて、どのようなお仕事を？
安：会社に入った直後は「おまえはスクロール担当」って岡本に言われて、「サイドアームズ」のスクロール（背景）を初めてやりました。そうこうしている間に、絵とか企画とか、なんでもかんでも全部一人でやりたいな、と思うようになりまして（笑）。で、結局いろんな事をやらせてもらいました。プレイヤーキャラとかを作るオブジェクトという仕事があって、それが楽しそうだから勝手にやらせてもらったり、デモが作りたくって勝手に企画書を書いて、直接岡本に出して、僕の考えたデモを入れてもらったり。ポスターも許可なく描いて、後から許可が下りたなんてことも。もう越権行為やりまくりました。ついには、企画マンやりたいやりたいって騒ぐようになって（笑）。
編：それで、企画も立てられたんですか？
安：そうです。「ロストワールド」とか「ファイナルファイト」などに参加しました。でも、ゲームのことはやっぱり音痴なんで、敵を考えてて、ゲームのコンセプトを考えて、その売りを考えて、パターン数を書き出して、という作業をやったんですが。でもそうやって敵を考えたりすると、また今度は絵が描きたくなるんですよね。
編：一人で凄い仕事量をこなしていたんですね。
安：まあ、当時の技術は今に比べればレベルが低かったですから。最近はポリゴンが出てきたんで、細かい設定をしなくちゃいけないんで、自分のレベルを上げてる最中です。
編：現在安田さんは、チーフとしてチームをまとめる立場だそうですが、やはり苦労などおありになるのでは？
安：そうですね。「ストⅡ」がヒットしてた頃って、新人の数の方が多くなり始めたんですよ。そうしたら、指導しないことには将来が心配じゃないですか。だから、指導モードに切り替えて、こいつら全員ものにしてやるとか思ってやらせたのが「ヴァンパイア」でして。普通だったら、ちゃんと上司と話し合ってゲーム作りのための環境整備をしてあげないといけないんだけど、それをしなかった。本当に可哀想なことしたなと。
編：「ヴァンパイア」でカプコンゲームのグラフィックがガラリと変わりましたね。
安：あれは一つの挑戦でもありました。以前からドットを汚く打つよりも線画の方がきれいなんじゃないと言われましたけど、「ヴァンパイア」ではみんなと相談してベタ絵で行くことにして。そうなると、きちんとデザインされてないとまるで見れないものになってしまう。足なら足で明確な意思を

持って描かないと、足に見えなくなるんです。適当に色を塗ればいい、ということが出来なくなって。だから、作画スタッフにはかなり負担をかけましたね。

編：でもヒットして報われましたよね。

安：最初のはあまり評判が良くなかったですけど。まあ、「ハンター」で認められましたし。

編：新作の「ヴァンパイア　セイヴァー」は面白そうですね。キャラの中ではバレッタが特に面白い。

安：いいでしょう（笑）。あれは僕がアクションを描きました。でも、あんまり言い過ぎると怖いので言いませんが。



編：「ストⅢ」にもタッチされたんですよね。

安：キャラ設定の基本みたいなものは一応やりました。あと、リュウのフットワークと歩きの部分。リュウのフットワーク、かっこいいでしょ（笑）。



ドッターであることに誇りを持っています

編：安田さんは多くのヒット作を手がけられた実績がありますよね。

安：いや、なんとなくかかわっているだけですよ。うちのメンバーが有能だから、それに乗っかっているという。まだまだ田舎には帰れませんね。「日本一になって帰ってくる」とか偉そうなこと言ってましたから。

編：これだけ実績があれば大手を振って帰れると思いますが。

安：以前はお金がなくて帰れなかったですが、今は一年に一度帰ってます（笑）。とにかく、周りに優秀なスタッフがいっぱいいるから、すごく安心なんです。僕がへっぽこだから、いつも周りが助けてくれる。うちはみんな優秀なんで、マジな話。

編：チーフという立場でもイラストを描かれているわけですね。

安：そうですね。イラストというより、ドッターですかね。僕、基本はドッターなんです。イラストレイターよりドッターの方が価値が低そうだけれど誇りを持てます。イラストレーターは注目されてもドッターはあまり注目されないんですよ。それが残念と言えば残念ですね。僕、イラストよりも実際にゲームとして動く絵が大事だと思っているから。ドット描いてなくても、ドッターでありたいと思います。

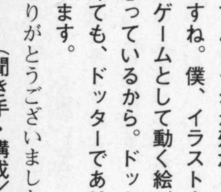
編：ありがとうございました。

（聞き手・構成／斎藤）

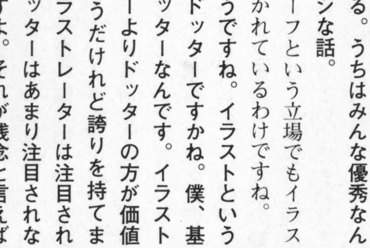
安田朗（やすだ・あきら）
またの名をＡＫＩＭＡＮ。株式会社カプコン開発本部第２・３・６グループ長、グラフィック全般を統括。「ストリートファイターⅡ」シリーズを始めカプコンキャラクターのほとんどを設定したデザイナー。キャラクターのドット打ち、モーション付けなども手がける。最新作は「ストリートファイターⅢ」「ヴァンパイア　セイヴァー」。

ストリートファイターⅢ

「ストリートファイターⅡ」から6年が経ち、ついに発売された「ストリートファイターⅢ」。「ストⅡ」シリーズのシステムを踏襲しつつ、様々な新要素が加えられている。特に注目すべきは、「ブロッキング」と呼ばれるシステムで、相手の攻撃を弾いて隙を与えるというもの。この「ブロッキング」などによって、奥の深い攻防を楽しめる作品に仕上がっている。



カプコンさんのご厚意により、「ストⅢプレミアムクロック」を２名様にプレゼントいたします。欲しい方はハガキでご応募下さい。宛先は、ゲーム批評編集部「オロとネクロを使おう」係まで。



リュウ・ケン以外はすべて新キャラ「ストⅢ」。

Shooting Star!

平和島ミチロウPRESENTS

直撃砲

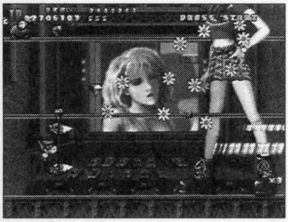
第六弾 「ティンクルスタースプライツ」＆「ハームフルパーク」

さて今回は、コミカルシューティング豪華二本立て興業で推参！まずは「ティンクルスタースプライツ」から。この作品のコンセプトは、ズバリ「対戦シューティング」。しかも、自機同士が直接撃ち合わないのが特徴だ。

1P側と2P側は画面の両側に分かれ、それぞれに降ってくる敵を倒して行く。この敵の倒し方がポイントで、爆風を利用して敵を連鎖的に倒す（連爆）ことにより、相手の陣地に敵を送り込んだり、各キャラ固有の「エキストラアタック」と呼ばれる間接的攻撃をすることができるのだ。この連爆による攻防が理屈抜きで良い塩梅！これぞ落ち物パズルの対戦システムとシューティングの究極融合形態なのだ！（のか？）

対CPU戦では対戦の楽しさが最大限には伝わらないので、対戦フレンドを見つけてワイワイガヤガヤとプレイするのが本作品の正統的真骨頂だ。諸人こぞりて「スプライツ」でフィーバーすべし！


キャラクターも個性的。とにかく賑やかな「ティンクルスタースプライツ」。


スコアアタックが無闇無性無上に熱い「ハームフルパーク」。

もう一本の「ハームフルパーク」は、ちょっと新鮮味に欠ける横スクロールSTGで、グラフィックやイフェクトもやや貧弱だ。

ではなぜ取り上げたかというと、スコアアタックが凄いからっ！開始と同時にキチクのような猛攻を仕掛けてくる敵防衛ラインを、いかに点数を稼ぎつつ突破できるかを競うわけだが、これが抜群の完成度で、点数をより伸ばばさんと没頭してしまうこと保証付き！一発の弾で複数の敵を倒すと得点が2倍、3倍……と倍率がかかるシステムと、4種類ある武器を瞬時に切り替えることが出来るシステムによって、点数を稼ぐための戦略性が必要とされる。この短いタイムアタックの中に、本作品の魅力、ひいてはSTGの快楽原理が凝縮されているといっても過言ではないのだ！（のか？）また、三本おまけで入っているミニゲームも、単純ながら結構楽しく遊べて良い塩梅。

……てな感じで、この二作品、ゆめゆめ侮ることなかれ！

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）
1972年生まれ。最近のマイブームはダンボールの中で寝ること。ダンボールは温かく、妙に落ちつく。安部公房「箱男」になった気分です。閉所で暗所、最高。

エロの星の下に

南 敏久

第9回 メル・メル

こんにちは南です。いよいよ全国的に春ですね。春。それは出会いと別れの季節。全国の女子中高生の皆さん卒業おめでとうございます。不要になった制服は編集部気付で南サンまで。本当は新品の方がウレシイですけど。さて春になると雪が溶けて川になって流れていくように寒さで縮こまっていた身体もポカポカ陽気でだんだん緩んでいきますね。小生のオボロ豆腐のような右脳の中でもドス黒い天使やら妖精やらパトラッシュやらが輪になって踊っております。メルヘンですなあ。メルヘン？ そう、今回紹介するゲームは「メルティ・メルヘン」、略して「メル・メル」なのであります。

「メル・メル」はウイルスによってエロエロワールドに変えられたおとぎの国を救うため、妖精メ

南 敏久（みなみ としひさ）……職業：怪獣博士。最近大神いずみの雰囲気ちょっと変わってません？ キュートさに変化はないのですけど。あと今年の新戦隊ヒドすぎません？ 改善を望みます。がんばれチャミ！




おとぎ話ってHなメタファーの宝庫だと思いません？

ルティの出す手話（?）メッセージを解読していくゲーム。手話とエロという相反するような題材を無理矢理一本に合成して出してしまった所が天使のような悪魔の笑顔で何ともソソられます。手話というよりジェスチャーな問題もなかなか難しく、クリアした頃には西村知美も一目置く手話のプロになっているかもしれません。

独特のザラっとした質感のCG、古き良き時代を感じさせるシステム、情無用のストーリー、中年男のチ○ポ等、グダグダに煮詰まった雑多な要素がこのゲームをエロゲーム史上に残る稀有な一本にしていると思うのです。ダメ？

ティンクルスタースプライツ［STG］ メーカー：ADK／機種：NEO GEO CD／価格：¥5,800／発売日：'97年2月21日 © SNK／ADK 1996 **ハームフルパーク［STG］** メーカー：スカイ・シンク・システム／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年2月14日 © 1997 SKY THINK SYSTEM CO.,LTD. **メル・メル［AVG］** メーカー：クィーンソフト／機種：PC-9801／価格：¥7,800／発売日：'96年12月13日 © 1996 Queen Soft

ゲームソフト批評

GAME SOFT REVIEW 1

ファイナルファンタジーVII

いうべき何か、評価すべき何か、そんな価値を持ったゲームを、本誌自慢の批評陣が真剣に批評する。これはそんなコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

「映画とゲームの融合」への通過点、FFは新しい扉を開けたのか

PSへの移籍発表から1年。様々な意味で注目を浴びた「FFVII」が発売された。CGによる見せる演出が強化された本作は、新しい感動の扉を開けたのだろうか。

Writer 編集部
PLAYTIME 70時間

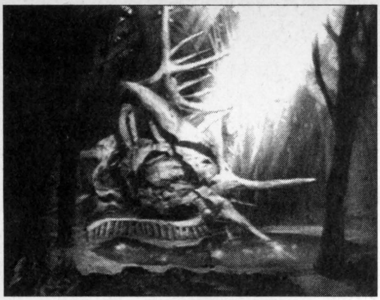
前作「VI」から3年 FFの新しい挑戦

PSへの移籍発表から約1年。様々な意味で注目を浴びた「ファイナルファンタジーVII」が発売された。前作「VI」から約3年の期間がすぎており、途中米シーグラフへのポリゴン戦闘シーンの参考出展などがあったものの、実質的な制作開始は移籍発表前後と言われている。よく1年でここまで作り込んだというのが率直な感想だ。

これまでのフィールド型RPGの平面マップから、パースのついたCGマップへの変更を始めとして、3DポリゴンやCGムービーの多様など、一貫してCGを用いた「見せる演出」が強化されているのが「VII」の大きな特徴だ。これまでFFシリーズは、天野喜孝氏の描く高級感溢れるイメージイラストを元にした、美しいドット絵による豊かな世界観がウリだっただけに、そこから大きな方向転換を計るのは、シリーズの命運を決めかねない大きな賭である。実際、3D化によって魅力に欠けた部分も少なくない。例えば敵モンスター。ドラゴン系のモンスターなど、立体化によって迫力が増したものも多いが、人間サイズ以下の物はどうだろう。デザインやモーションの面白さが薄まっている物が多いように思われる。ラスボスに至ってはそこにいるだけという印象も強い。また、3Dポリゴンで描かれるフィールドマップもそれほど精緻とは言えず、飛行艇の爽快感やスピード感は、「VI」の方がより強く感じられる。

しかし、パーツを組み合わせるのではなく、最初から1枚の絵として描かれたCGマップや、ムービーが伝える濃密な世界観には、これまでのドット絵をはるかに越えた魅力がある。忘らるる都の神秘感やミッドガルスラムの猥雑感。中盤でエアリスを巡って起こるイベントでの場面の美しさや空気の透明感などは、まさに「VII」ならではの魅力だろう。

その一方で、写実的なCG映像と、アイテムが道に落ちていたり、キャラクターがまとまって移動したりといった従来のRPGの記号的表現との齟齬（そご）もみられ、今後に課題を残すことになった。
　システム的に見れば、海外のPCアドベンチャー作品の影響が感じられ、これまでのRPGより一歩進んだ表現が見て取れる。パースのついた一枚絵の中でキャラクターを操作する手法は、「バッドモジョ」（パルスエンタテインメント）や「ディグ」（EA）などでお馴染みのものだし、ミニゲームの挿入には「フルスロットル」（ルーカスアーツ）といった作品の影が見え隠れする。一方、マップの探索や戦闘による成長といったRPGの本質的な魅力は、「Ⅶ」でかなり薄まっているが、これはどこかで割り切らなければならない問題ではないだろうか。FFシリーズが今後ゲームと映画の融合による新しいエンタテインメント像を目指していくのなら、今までのRPGを越えた、新しい枠組みを作り出す必要があるからだ。


忘らるる都にて。絵の中を歩く感覚は新鮮。

　ただ、こうした映画とゲームとの融合、インタラクティブムービー的RPGとしてFFⅦを捉えると、従来のRPG的な要素とイベントで物語を語る要素、ミニゲームなどが分断されていて、これまでのFFシリーズの枠組みを引きずっていることも確かだろう。その中でもFFⅦでは、戦闘シーンから継ぎ目なく繋がる召還獣のCGムービーや、エレベーターの昇降中にキャラクターが移動可能といったムービーとキャラ移動の融合、イベント中に自然に流れ出すCGムービーなど、ゲーム中に自然な形でムービーが溶け込み、単なるムービーの垂れ流しに留まらない、効果的な演出手段になっている点を高く評価したい。
　また、インタラクティブメディアならではの物語の演出としては、カームの街でのクラウドの回想シーンの一部に優れた物を感じた。ユーザーは主人公クラウドの記憶の中にある故郷の村を歩き回り、クラウドと自分との距離を縮めていくのだが、その間にも話を横で聞いている他のキャラクターからの茶々が入り、不思議な感覚にとらわれる。幼なじみのティファの部屋に入ろうとしたところ、「わたしの部屋にも入ったの？」と聞かれ、思わず自問自答したのだが、この時に感じたドキドキ感は、RPGでは久々に感じた没入感だったように思う。これは強制イベントとインタラクティブ性という、本来水と油の要素が巧みに融合した結果だろう。今はまだバラバラ感が強いFFⅦの各要素も、今後この演出同様にうまく解け合い、新しい感動が生まれる可能性があるのではないか。ここにFFが今後向かうべき方向性が隠されているように思える。

惜しまれるのはシナリオ面での穴

　しかし、これまでの多くのスクウェア制RPGと同じく、FFⅦでもシナリオ部分でのほころびが多く、全体の評価を下げている。
　星の命とも言うべき魔光を吸い上げて環境破壊を続ける大企業「神羅」や、星を利用して神になろうとする男、セフィロス。彼らから星を守る戦いを縦軸に、クラウドの葛藤や精神的な成長を横軸としてFFⅦの物語は進んでいく。
　だが、このクラウドの葛藤が前半から中盤までのストーリーとは直接関係がなく、クラウド自身の戦う目的が途中ですり替わってしまうために、物語の一貫性やキャラクターとしての魅力に欠け、盛り上がりに乏しい物になっている。
　まず、クラウドの戦うべき理由を順に追って整理してみたい。ゲーム開始時点では、クラウドには特に戦うべき理由が見あたらないように思える。故郷の村を滅ぼしたセフィロスや神羅への怒りがく

すぶってはいるものの、せいぜい金やなりゆき、幼なじみのティファからの依頼などで神羅に対するテロ活動に協力するに過ぎない。だが、新羅ビルでのセフィロスとの再会を通して、クラウドに5年前の決着をつけるという明確な目的が生まれることになる。その後セフィロスを追いかける中で、頭の中に聞こえてくるセフィロスの声や、自分の意思に反した行動、記憶の混乱などがおこり、次第に自己の存在に自信が持てなくなる。その結果、物語は単純な復讐劇から、自己の存在確認への旅へと変化していき、その謎にユーザーも引き込まれていくのだ。

　だが、その後のイベントで、ユーザーはこの問題の中心にあるものが、自分自身を直視できないクラウドの弱い心であり、セフィロスとは直接関係がないことを知らされ、あ然とすることになる。竜巻の迷宮でセフィロスから、自分がセフィロスに連なるものであることを知らされ、同時に自分の過去に向き合わされた結果、クラウドはセフィロスの完全な人形となり、自己崩壊を起こす。その後の精神世界での献身的なティファの協力で、クラウドは閉ざされた過去の扉を開け、自己の再確認を果たすのだが、そこでユーザーが知るのは、ティファに認めてもらいたい一心でソルジャーを目指し、その希望が叶わなかったために、親友のソルジャー、ザックスの体験を自分の物として思いこんだ、クラウドの情けない姿だ。

　古代種の神殿、忘らるる都、竜巻の迷宮と、何度も姿を変えて語られるクラウドとセフィロスの関係。キーアイテムである黒マテリアを、クラウドが拾得した上でセフィロスに手渡すというシーンを繰り返すことで、ユーザーの気持ちも盛り上がっていく。「悲しむふりはやめろ。お前は人形だ」「そんなお前の記憶にどれほどの意味がある」「お前に本当の自分を取り戻してもらいたい」などと、セフィロスがクラウドに仕掛ける心理攻撃を通した演出も巧みだ。だが、こうしたセフィロスの言動が、ジェノバ細胞や古代種など世界を揺るがすような関係で結びついた2人を示していたのではなく、クラウドの心の弱さを突くだけに留まってしまったため、2人のキャラクターが一気に矮小化している。

　率直に言えば、そんなつまらない問題を何度も蒸し返すセフィロスというキャラクターに、非常にセコい印象を抱いてしまうのだ。

　この後、クラウドとセフィロスとの関係や、リュニオン仮説、ジェノバ細胞といった、これまで物語を引っ張ってきた多くのキーワードも、ハイウインドのオペレーションルームでのクラウドの説明だけで解決してしまう。そのため物語はセフィロスとの因縁劇から、クラウド自身の自己再確認の話へとすり替わってしまう。しかし、クラウドが自分の過去に決着をつけても、自分がセフィロスに連なるものだという問題は以前として残されており、セフィロスを倒して本当の意味で自分を取り戻す旅が待っているはずだ。だが、その後この問題はほとんど語られないままラストシーンまで進んでしまい、セフィロスとの対決も、その片鱗をかいま見せただけで終了してしまう。そのため、自己再確認からラストにかけての物語の吸引力に欠けるものになっている。

物語の一貫性、キャラの描写…課題は多い

　一方、物語自体も「クラウドとセフィロスの関係」「クラウドの自分自身への決着」という2本の柱が絡み合いながら進行していくため、かえって物語が割れ、混乱しているように思える。前述のセフィロスの台詞にもあるように、竜巻の迷宮で「セフィロスに連なるものであるクラウド」と「クラウドの本当の過去」が同時に語られてしまうため、両者を混同したまま進めてしまいがちだ。しかもそれまでクラウドとセフィロスの関係をストーリーの主な引きとしていただけに、伏線が上手く張られないまま物語だけが進んでしまい、精神世界でのクラウドの自己確認が、より唐突に思えてしまうのだ。

　確かにFFⅦのキャラクターには、本当の自分と偽りの自分という共通点があり、誰もが冒険の途中で本当の自分に向き合い、精神的な

成長を遂げて最後の戦いに臨む。
　しかし、無理に2本の柱を詰め込まなくても「憧れつつも否定する偉大な存在を乗り越えて大人になる」という前者だけで十分だったのではないだろうか。実際、斜に構えた序盤と好青年になった後半でのクラウド像のギャップには無理があり、あまりに情けないキャラクターとして感情移入を妨げられたユーザーも多かったのではないかと思われる。
　また、サブキャラクターのエピソードも、つまらない部分で感情移入が妨げられている例が多い。神羅ビルで登場し、大人びた言動を取る渋めの脇役レッドXIIIは、故郷の村に戻ったとたんに幼児化した。背伸びをする必要がなくなり、またそれまで反発していた父親への理解を通して大人になったのだということを差し引いても、あまりに豹変しすぎではないだろうか。しかも、ラストでは再び大人びた台詞を吐くなど、言動に一貫性がない。また、ケット・シーは自己犠牲の後で復活し、「身体は変わっても僕は僕」などの発言をするが、本人は安全な場所から遠隔操縦しているため、意味不明に思える。
　そしてエアリス。デートイベントなどで盛り上げたクラウドのエアリスへの思い（ユーザーによって多少違いはあると思われるが…）が、中盤以降忘れ去られ、功労者としてしか語られない。これでは、彼女を駒として描き過ぎではないだろうか。最終的にティファと結ばれるにしても、それまでの選択肢での結果に合わせてエアリスとの思い出を挟みつつ、徐々にティファへと心が傾いていくクラウドなどの描写が必要ではないだろうか。せっかくのテーマにたどり着くまでに、こうした細かい配慮不足で物語が白けてしまうのでは勿体ない。



CGムービーを生かした迫力ある召喚シーン。

ユーザーが抱いた思いはラストで着地したのか

　セフィロスを倒して星を救うために、最後の戦いに向かうクラウドたち……。その後のラストシーンの解釈や評価については、本来ユーザーにゆだねられるべきだと思われるが、その描き方に若干の安易さを感じたことも確かである。
　エンディングが状況説明に留まっており、新羅やセフィロスを生み出した、思い上がった人間や文明を批判することに終始した印象を受ける。本来ＦＦVIIとは、星を巡る人の物語だった。星の破壊と再生をモチーフとしていても、それはクラウドたちを初めとした人の姿を通して語られてきたはずだ。人は自然と共有して生きる術を身につけたのか。それともライフストリームの中で星を見守る存在になったのか。こうした問題に対する答えを、状況説明や画面が暗転した後に流れるかすかなざわめき、笑い声にとどめるだけでなく、その後のクラウドや人間自身の選択、生き方を通して語り、また想像させるべきだろう。少なくともこのままでは、キャラクターに感情移入しながら物語を楽しんできたユーザーの気持ちが、着地することなく放り出されている。
　ＦＦVII。それはスクウェアの「映画とゲームの融合」への第一歩であり通過点だという。この作品には、これまでのＲＰＧの枠組みを越えたいと願う制作者の志が詰まっている。その結果、多くの長所・短所が混在する作品となった。現在マスコミ上では、'99年をめどにオールＣＧの映画を開発し、そこからＦＦシリーズに受け継がれる物も多いなどの発表がなされている。その製作陣の高い理想は、今後も受け継がれていくのだろうか。それを希望しつつ、今後の作品制作に期待したい。
（編集部）

関連作品

フル・スロットル[AVG]
メーカー：マイクロマウス／機種：PC／価格：¥9,800／発売日：'95年
米ルーカスアーツ社制作。ＡＶＧ側からのインタラクティブ・ムービーへの指向が感じられる作品。アニメーションに合った形でのゲーム性の付加が新鮮。

ファイナルファンタジーVII [RPG]　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'97年1月31日

GAME SOFT REVIEW ②

トゥームレイダース

大人のセンスに彩られた傑作A・アドベンチャー

素晴しいモーション、優れたアクション性。「トゥームレイダース」は、ハードの性能に合った傑作だ。

Writer 岡元建三
PLAYTIME 68時間

丁寧に作り込まれた秀逸なアクション

PCからSS・PSへ移植された「トゥームレイダース」は、マリオ64タイプの3Dアクションゲームの流れにありながら、よりアクション性や謎解き部分を追及した3Dアクションアドベンチャーゲームである。

主人公のレイラ・クロフトは、ナトラ・テクノロジー社の社長ジャクリーヌ・ナトラの依頼により、古代遺跡へ向かった。ゲームはここからはじまるわけだが、いきなりレイラを操作すると、そのクセのあるコントローラーの操作に途中つまってしまうかもしれない。このソフトでは、そのことに対して補足説明、および練習用にトレーニングルームが設けられている。このことにより、基礎的な部分からしっかりと、プレイヤーに把握させ、冒険の最中わずらわしさを感じさせないようにしている。また、操作している彼女の動きのひとつひとつが、丁寧に作り込まれており、歩く・走る・泳ぐ・ジャンプするなどその他の動作を見ても、極めて自然でありなめらかである。さらに、それぞれのモーションのつながりが美しくできており、ジャンプしながら拳銃をぬき敵を撃つさまなど、アクション映画好きにはしびれるものをみせてくれる。動作のカッコよさをわかった確かなつくりが見える、操作することが楽しく感じられるデキなのである。

質の高いトラップと緻密なマップ構成

ひと通りトレーニングが終わると、いよいよ本編である。このゲームは、インカ・ギリシア・ローマ・エジプト・そしてもうひとつの遺跡を冒険するわけだが、その冒険の場となる遺跡のマップは、どれも非常によく作り込まれており、変化にとんだマップ構成がなされている。

このことは、ゲームの求める方向性に大きくかかわるところで、敵をガンガン撃ち殺すものなのか、探索・謎解きをメインに据えたものかによって違ってくる。前者の場合、部屋を細かく仕切って部屋・通路・部屋の連続した配置がなされるものが多い。これは、部屋と通路をつなぐ部分を扉で仕切ることで、プレイヤーを常に先が見えにくい状況下におき、緊張感を与え、加えて各部屋に敵を配置して、撃つ快感の部分とで緩急をつ


アクション性、モーションの素晴らしさは特筆の出来。

けている。一方後者は、地形そのものが複雑に入り組んでおり、マッピング必須のものが多い。扉での仕切りも目隠しではなくトラップの解答を示すものであったり、パッと見ためにはわかりづらい見えにくい場所にアイテムや、新たに行くことのできる場所が用意されていたり、また、敵についても、その数はかなり少ないなどとなっている。後者にあたるこのソフトは、その探索の部分の作り込みがよく練り込まれており、侵入者を拒むかのような遺跡らしい造りの感じがよくでている。一本道ではない広がりのあるマップ、高低差を生かした立体的なフロア構成、死ねといわんばかりのトラップなどの絶妙な配置と設定がなされている。それらは、高いところから飛び降りる・水中深く潜る・トラップのスイッチを押すそのときに、生きるか死ぬかギリギリの駆け引きを生み、プレイヤーに常に緊張感を与え遺跡の恐怖を見せつけてくれる（しかしまぁこのゲーム、よく死ぬ。死んで学べ系の王道を突っ走ってます。だからといって、攻略本を見ながらやると先がしれて面白さ60％ダウン。知らないからこそ、感動や、驚き。できたときの達成感があるのだ）。

大人っぽい雰囲気が漂う奥深いゲーム

世界観においても、何かを発見したり、緊迫した局面をむかえたときなどにだけBGMが流れ、そのシーンをドラマチックにもりあげるなど、質の高い演出を見せ大人っぽい雰囲気となっている。加えて、グラフィックも緻密であり、遺跡の美しさをうまくひきたてている（SS版は粗くなっているが）。いい意味での地味さがあり、それぞれの遺跡がうまく描き分けられている。また、光源のとりかたのセンスがよく、高さや奥行き感にふかみがでて、全体から見ても、やりすぎずうまいアクセントになっており、世界観の渋みをだしている。キャラクターについても頭身、表情などが、雰囲気の良さにつながっている。世界観にあった姿と顔。あたりまえながら大事なことである（日本で、キャラクターの描き換えも検討され、そのイラストがゲーム誌やマニュアル等で露出していたが、妙なアニメ絵はこのゲームには不要である）。

短い期間の中、開発されリリースされるソフトのなかにあって、イギリスのメーカーコアデザインから8年の月日をかけリリースされたこのソフトは、優れたセンスと技術力に裏打ちされた質の高いソフトである。徹底した遊びやすさや、カッコよさ。そしてなにより、3Dアクションアドベンチャーゲームとしてのクオリティーの高さは、素晴らしいの一言に尽きる。ゲームの新しい風が感じられる一本である。

ライタープロフィール

岡元　建三（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。造形家。映画、ゲーム、TVCFを中心に活動中。ジャンルを問わずほとんどのゲームに手を出すヘビーゲーマー。最近のお気に入りはDiablo。代表作として女神異聞録ペルソナCF、ジ・アンソルブドプロモーション用エイリアンほか。

関連作品

スーパーマリオ64［ACG］
メーカー：任天堂／機種：NINTENDO64／価格：¥9,800／発売日：'96年6月23日
完全3D空間で繰り広げられる、N64ならではのアクションゲームの名作。隠しマップなど細かな作り込みが遊びの部分をさらに奥深いものにしている。

ちょっとだけ紹介
「Diablo」

メーカー：BLIZZARD社／機種：Win95／価格：¥9,800／発売日：'96年12月30日



「ウォークラフトII」のブリザード社がおくるリアルタイム・ARPG、それが「Diablo」。いわば90年代のウィザードリィ&ローグ。レベル上げやアイテム集めにいそしんだあの日々が、美麗なグラフィックと共に帰ってきた。

だが「Diablo」の真の姿はネットゲームでこそ現れる。LAN対戦やモデムでの対戦も可能だが、やはり面白いのはインターネット上でのプレイだ。見知らぬアメリカ人と協力して迷宮を進んだり、見知らぬイギリス人に襲われて死んだり。先日も、どこかの誰かにアーマーを恵んでもらった。ほんとに有り難かった。さらには…ああ紙数が尽きた。書き足りない。続きは次の機会に。（編集部古庄）

トゥームレイダース［A・AVG］
メーカー：ビクターインタラクティブソフトウエア／機種：セガサターン・プレイステーション／価格：¥5,800
発売日：'97年1月24日(SS)・'97年2月14日(PS)

GAME SOFT REVIEW ③

BASTARD!!
—虚ろなる神々の器—

キャラを生かし、さらにそれを乗り越えようとする意欲作

人気マンガ「BASTARD!!」を題材にした本作品は、巧みな設定とストーリー運びで独自の世界を構築した。

Writer 春生 文
PLAYTIME 70時間

意欲的な戦闘システム 巧みなシナリオ運び

週刊少年ジャンプ誌上で連載され、OVAにもなった「BASTARD!!」が、PSのRPGとして登場した。特異で個性的な世界観もさることながら、多彩な登場人物が特にその魅力である「BASTARD!!」。本作は、一介のキャラゲーに終わることなく、その魅力を最大限に生かしきることに成功したのだろうか。

まず、本作における戦闘システムについて説明しよう。本作での戦闘フィールドは、敵と対照になった4×4の升目上で、陣形パターンを選択し、必要があれば何マスか移動して、単独攻撃や味方との協力技を繰り出していく、という形になっている。つまり、敵との位置関係よりも、味方同士の位置関係が戦闘の状況により深く関わってくるのだ。通常、メンバーの中から4人一組をパーティ構成して戦わせるのだが、その陣形には豊富なパターンがあり、互いの位置関係（斜め前後ろ、前後など）によって、「かばう」「追撃」などの補助行動が生じる。この補助行動は、個々のメンバーの組み合わせによって設定された隠しパラメータである「相性値」に影響を受ける。これは、仲が良ければ助けるし、そうでなければ無関心であるという、人間本来の行動を取り入れた独特なシステムとなっている。

ただ、戦闘そのものは、敵の出現パターンや位置関係などがそれほど多彩でないため、熟考を要するような戦略性に薄く、単調な印象を与えがちだ。戦闘中、コマンドを選択するたびに、個々のキャラに画面を切り替えてクローズアップするため、よけいな時間がかかっているような気にさせられるし、ボタンを押してカーソルを送り続けていないと戦闘の展開が停止してしまうため、うっとおしさも感じられた。フィールドを探索している間も戦闘は避けられないのだから、そういったストレスを廃する努力はされるべきだったのではないだろうか。

しかしその一方で、戦闘時の「奥義」「魔法」効果は、後半に行けば行くほど派手に、華麗になり、覚えると一度は使ってみたくなった。PSならではの画像の透明感、光源処理などを生かした演出も巧みな作りで、雰囲気を盛り上げる。合体奥義でキャライラストが浮かび出る演出も視覚的な効果を上げており、キャラゲーの面目躍如と


極めて抑えられた描写は想像力をかきたてる。

いった具合だった。
　ゲーム中のテキストは、ウィザードリィ外伝などの作者として著名なベニー松山氏によるもので、良質のテキストアドベンチャーを彷彿とさせる。きわめて動きの少ないポリゴンによる情景、キャラクターイラストに、レトリックを駆使した緻密な描写のテキストを乗せていく方法が取られており、結果、下手なポリゴン芝居を見せつける以上にプレイヤーの想像力をかきたて、そこに、より重厚な物語を形作ってゆくのである。
　原作の味わいや面白さを理解した上でのゲームシナリオ化ということもあり、作品の世界観を著しく損なうようなものにはなっておらず、書き下ろされたオリジナルストーリーは、原作を知らないプレイヤーをも引き込む魅力に溢れている。二十人以上に及ぶ登場人物についても、背後関係を説明し、満足感を持たせるばかりでなく、原作で触れられなかった彼らの過去を描き込み、物語世界を一層ふくらませることに成功している。すべてのキャラクターを登場させるためには、様々なパターンでシナリオをクリアする必要があるが、結果として「極めゲー」としての要素が高まり、付加価値につながってもいる。魔法、アイテム、隠しイベントなども豊富で、ゲームとしてのコストパフォーマンスは、かなり高いのではないか。



原作のイメージを尊重した設定の上手さ。

アニメシーンのアンバランスさ

　オープニングムービーのアニメシーンも演出力に優れており、本編への期待感を煽る。2章の冒頭で初めてネイが出てくるアニメシーンも、きわめて叙情的で、ネイの妖しくも悲しい美しさが表現されている。他に、ゲーム中でのアニメシーンの挿入はなく、グラフィックはキャラ絵の紙芝居に終始するが、動きや入れ替わりの時の処理に手抜きがないため、さほど気にならない。とはいえ、オープニングと2章にのみアニメシーンが挿入されていることには、疑問を感じた。全体のバランスとしても不自然だし、結果として、「行き当たりばったり」な印象を受ける。一プレイヤーとしていわせてもらえば、全章の枕で、あのクォリティのアニメを見たかったし、そのためならば、2枚組3枚組になることもやむをえなかったように思える。アニメシーンが「売り」のゲームではない、という考え方もあるかもしれないが、あそこまで出来る能力を、敢えて中途半端な形で提供するのはもったいないことではないだろうか。
　キャラの魅力に頼り、ストーリー面、システム面で練り込み不足なままゲーム化される傾向の顕著なキャラゲーにおいて、高い物語性と、様々な試みを盛り込み、原作のファンを失望させない完成度を目指した本作スタッフの姿勢は、評価出来るところだ。またそれを、RPGという、比較的キャラゲーを作りにくいジャンルでやった、ということも、大きな収穫だったと思える。
　原作付きのキャラクターゲームが作品としての高みを目指してゆく、その遅い歩みの中で本作が示した一歩は、それほど大きなものではなかったかもしれない。しかし、それは確かな一歩に他ならなく思えるのである。

ライタープロフィール
春生　文（はるお・あや）
1967年生まれ。春に生まれたので春生、いい文章が書けますようにと文。極めて安直ながら十五年目のペンネーム。愛着も強いです。毎回書いてるとネタがないのです。そんなわけで、頑張れダイタクヘリオス産駒！

関連作品
魔法騎士レイアース［A・RPG］
メーカー：セガ／機種：サターン／
価格：¥4,800／発売日：'95年8月25日
思えばこの頃からセガのキャラゲーは面白くなった。バンダイとの合併で、ガンダムもので遊べるゲームが増えるのだろうか。

GAME SOFT REVIEW ④

ワイルドアームズ

地味ながら、優れた完成度を誇る正統派RPG

美しいオープニングアニメーション、細かな描き込みをされたマップ画面。「ワイルドアームズ」は丁寧に作り上げられた良作である。

Writer 水野隆志
PLAYTIME 53時間

「ワイルドアームズ」は、昨年末に発売された、西部劇調の雰囲気を持つファンタジーRPGである。一見したところは、SFCから32ビット機への過渡期に生み出されたような地味な作品に見えてしまうのだが、実際にプレイしてみると、細部に至るまで制作者の意気込みを感じる、よくまとまった作品であるといえるだろう。

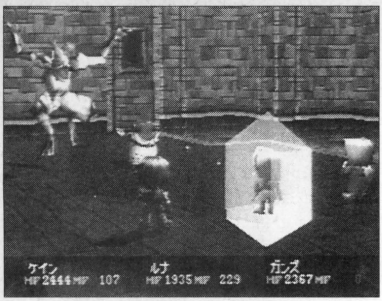
戦術の幅が広い戦闘システム

RPGでは、ゲーム時間のほとんどが戦闘に当てられるため、このシステムがどれだけよくできているかで、ゲームのストレスがかなり変わってくる。戦闘システムに関しては次の2点が重要である。ひとつは、処理そのものの速さ。「ワイルドアームズ」のようにポリゴン処理されている場合は、これは大きい問題となる。ふたつめが、戦闘でのコマンド体系である。ここを簡略化すればするほど、プレイヤーとしては遊びやすくなってくるのだが、あまりにはしょり過ぎてしまうと、戦闘そのものの面白さがなくなってしまう。

「ワイルドアームズ」は、この2点に対し、いずれも満足のいくレベルを見せてくれている。画面処理は、スムーズな視点切り換えと派手めの演出効果でテンポよい画面を見せてくれるし、さらにポリゴンキャラクターは、細部まで丁寧に描かれており、アクションパターンも複数あるので見ていて飽きない。また第2の問題についても、攻撃方法が多彩で、敵との属性などを意識しつつ戦っていけば、かなり有利な展開を取ることができる。MPが回復しにくいために魔法を連発するのはきついかもしれないが、それに代わる「フォース」が一撃必殺の威力を持っているので問題はないだろう。うまく使っていけば、MPの消費を抑えつつ連戦に耐えていくことも難しくない。このため、レベル的に劣っている敵に対しても勝てることができ、その分、無理なレベル上げなどをしなくてもゲームを進めていけるようになっているのである。

無理のないストーリー展開と広さを感じさせる世界

ストーリーの展開は、やや前半がもたつく感があり、プロローグがなにを意味しているのか終盤になるまでわからないなどの難はあるものの、中盤、「デモンズラボ」のあたりからは急速な盛り上がりを見せてそれを補っている。主人公3人それぞれに豊富なエピソードが設定されていて、感情変化などもイベントを重ねて丹念に描いている。ラスト直前のザックとレディ・ハーケンの一騎討ちなども、単に物語上決まっているからそうなる、というのではなく、プレイヤーに、そこまでの過程から考えて、2人にはそれ以外の解決方法はないという納得を与えてくれている。主人公たちの行動に裏付けがあるため、ゲームをしてい



ポリゴン処理された戦闘画面。モンスターも良く描かれている。

て無駄や唐突さを感じることもなく、また目的性を喪失することもないのだ。加えて、敵キャラクターがよく描けているのも特徴である。騎士然として英雄たることをを貫くジークフリード、姑息で卑怯なアルハザードなどを始め、各人の性格が実によく出来ている。ブーメラン、ザックなどの脇役陣がやや書き込み足らずで惜しい、という感はあるが（とくにザックはそれまで面白く描けていたのでラストが少し残念）、彼らの考えが主人公サイドと対比を見せているため、さらに感情移入しやすくなっているといえるだろう。

また、キャラクターと並んでRPGの魅力のひとつである世界についても、非常に巧みに語られていく。序盤は、各キャラクターの周囲で事件が起こっているだけなのだが、徐々にテレポーターを使うことで、（ここの演出が斬新で格好いい）、世界マップに線としての拡がりを見せていく。このとき、画面上では見えているが交通手段がなくて行けないという場所が多々あるのがなかなかニクイ。中盤、船や飛行機などが手にはいると、まず真っ先に行ってみたくなり、その結果として、点から線、線から面へと自然と世界が広くなっていくのが実感できるのだ。

自分だけの目的を見つけていく面白さ

戦闘やストーリーのみならず、制作者の意気込みは、ゲームの補助的な部分にも及んでいる。ただひたすらにクリアを目指せば、おそらく約30～40時間、レベル50前後で達成可能だと思われるが、それ以外の遊びの要素が非常に多く用意されているのである。たとえば、その端的な例がラスボスを倒せるレベルのキャラクターでは、まるで歯が立たない強い敵が、相当数配置されていること。とくに「ゴーレム」と呼ばれる超古代の戦闘用ロボットに勝つのは本当に並大抵のことではない。なにせラスボスを倒せるキャラクターが一撃で倒されてしまうのだ。そしてレベルを上げて再挑戦しようと効率のいいワンダリングモンスターを探していると、また新たな発見があって……という具合にゲームが広がっていく。終盤になって飛行機が手にはいると、この面白味が倍加するのはいうまでもない。まだ見ぬ場所に、なにかがあるかもしれない、という思いが強く刺激されるのだ。あちこち飛び回ってみては、「ふうん、ここにはこんな敵がいるのか」と探していく過程が実に楽しい。ワンダリングでしか出現しない「はいよるこんとん」など、1レベルのくせに目茶苦茶に強く、しかも莫大な経験値と金を持っている。ヤツとの戦いは、体験しなければわからないほどの面白さだった。

「ワイルドアームズ」は、画面だけを見ていると、どうしてもやや地味な印象を拭いきれない作品である。だが、そうした表層部分だけでこのソフトを評価するのは正しいとはいえないだろう。随所に織り込まれたつくり手のこだわりは、プレイのしやすさとなって見事に昇華されており、あらためてRPGの魅力を感じさせてくれる優れた完成度を示してくれているのだ。プレイしてこそ面白さのわかる良作とは、このようなソフトのためにある言葉である。

ライタープロフィール

水野隆志（みずの・たかし）

1968年生まれ。現在ライター兼ゲームデザイナーとして、（株）M2の企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌でも記事を担当している。

関連作品

天地創造［A・RPG］

メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：￥11,800／発売日：'95年10月20日

スーパーファミコン晩期の名作A・RPG。緻密なグラフィックと操作性の良いアクション部分は秀逸。幻想的で儚い物語性が心を打つ作品。

ワイルドアームズ［RPG］　メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'96年12月20日

GAME SOFT REVIEW ⑤

厄痛
～呪いのゲーム～

日本的な怖さが染み出す恐怖ゲーム。独特のセンスが光る

いじめをテーマにした前作から一年。アイディアファクトリーが放つホラーアドベンチャーは恐怖ゲームの新境地を開いたのか。

Writer カツラ珪
PLAYTIME 10時間

スプラッターとかゲテモノがドピャッと飛び出す西洋タイプのホラーではなく、日本タイプのヌメッと寒い話。『厄』シリーズは、そういうゲームだ。

『厄痛～呪いのゲーム～』は、まずジャケットの絵からして、嫌悪感を覚えるほどアクが強い。どのキャラクターも顔が妙にぎこちなく、イイモンとワルモンの区別が全くつかない。ところが、話の進行とともに、この個性の強いキャラクターたちに親近感が湧いて、とても味わい深い。また背景のヴィジュアルも、日本人の感覚に合う世界観を丁寧に追究している。

そして音も、この強烈な個性の絵に合っていて良質だ。陰湿で暗く、つねに何かが起りそう、と緊張させるメロディー・効果音もピリピリと胸を高鳴らせる。冒頭である少年が車に轢かれるシーン、カラスの舞う夕景、月夜の闇。ホラーやサスペンスでは定番のシーンなのに、どれも強く脳裏に焼きつくのは、暗く冷たい独特の質感の音楽と切れ込むような鋭い効果音が支えているからだ。

さらに、話の舞台となっているゲーム会社が制作したゲーム『お魚ちゃんフォーエバー』の画面がゲーム中に挿入されているが、これがホラーの中にあってウラ寒いほど明るくすっとんきょうで、効果を上げている。クレヨンで殴り書きしたようなヘタウマ風の絵といい、「おっさかなチャン、フォーエバー！　始まるよん」という声といい、ぞくぞくするほど哀しく明るい。本編のドロンと暗いムードとの違いが利いて、凛としたアクセントになっている。

光るセンスと残念なテーマ部分の描き込み

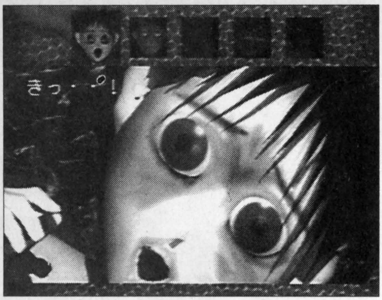
これら随所に表れたセンスの良さは、とても光っている。ミスマッチの面白さもあるし、全体を占めるアクの強さも、一方的な押しつけにならずキッチュに受け取りやすくアレンジしている。だが、問題なのは、ストーリーの部分だ。

前作と比べると、たしかにもう少し話をしっかり描こうという姿勢が見える。でも、登場人物1人1人の話が消化不良気味で、中途半端さが否めない。

物語は、登場人物のうち1人を場面ごとに選んで、同時進行の話を、人物を切り替えながら複数の角度で見られるザッピングシステムで進む。1回エンディングを迎えるごとに、プレイできる人物の数が、1人ずつ増える。

最初に選択できる登場人物は、行動派の女の子みすずと、幼なじみの省吾だ。2人がバイトしているゲーム会社「ツブレソフト」のビルでは、何やら怪しげなことが行われている。3番目に選べるのが、ナゾの女性編集者スミレ。4番目が、事件の核心にいるらしい男。そして最後は、プレイヤーが初めに名前を入力したある少年、つまり「真の主人公」となる。

本来は、怪しげな事件の裏にあ



独特のセンスと演出は印象的だ。

った愛憎の果てに、「自分がどうなろうと愛を貫いた彼女の、美しく哀しい物語への感動」が起こるはずだったに違いない。ところが、話の焦点が途中でいろいろに飛んでしまい、訴えかける部分が曖昧になってしまっている。

たとえば、みすずと省吾の関係だ。彼らでプレイすると、相手の意外な面を発見し、精神的にそれぞれ成長して……といった話になるが、それを2人の幼少時代とか、相手の性格をどう読むかといった調子で説明する箇所が多すぎるため、「ある事件」のほかに「2人の幼なじみの友情物語」も読まなければならない。ザッピングシステムを意識して「全員が主人公」になってしまったんだろうが、もっと焦点を絞り、「ひとつの問題を5人が違う角度でどう見るか」を描き込んでほしかった。つまり、もっとシンプルに、「ある事件を体験したことによって」、みすずが優しい気持ちになったり省吾が精神的に強くなったりすれば、それでよかったんではないだろうか。

独断的な提案を許してもらえるなら、あの少年よりも、「ゲーム会社でバイトをするのが夢」で、一番プレイヤーに近い存在の、みすずか省吾を主人公にすればよかったのではないか。それなら、幼なじみのやりとりも、自分が巻き込まれた事件も、全部中心に描いて問題はない。そして、2人の目からはわかりえない事件の裏にあった過去を、あとでザッピングによって知り謎が解ける、という運びなら、スムーズだった。

さらに、登場人物の視点がいろいろに向いているほか、テーマも盛り込みすぎで、分散している。

ひとつは、環境破壊。主人公の少年が、「人間が自然を壊して」とか「人の繰り返す罪の痕跡」という話をする。こういう話を描くなら、二次テーマとして抑えた表現にしてほしかった。直接的に耳の痛い表現をするより、それとなく暗示したほうが心に残る。

もうひとつは、ツブレソフトが熱心に制作したゲームが「雑誌でクソゲーと叩かれ」、それが事件への直接の引き金になるという運びだ。事件のきっかけとしても短絡的、楽屋オチに見えるのでユーザーには違和感がある。

全体として、事件の核心のほかに、2人の高校生が成長する話と、環境破壊と、ゲーム雑誌のレビューに対するメーカー側の考えとに、話が割れてしまった。こうしたストーリーの曖昧さは、キャラクターの心理描写にも影響している。各人が抱える問題は投げかけられているのに、話が複数の方向へ分散しているため、心の痛手や葛藤をどう乗り越えたのか深く描かれないまま、奇怪な事件へと突入してしまうのだ。これでは、プレイする側の気持ちも乗り切れない。

最後に、システムの話だが、ザッピングの順序を途中でどうかえても話の展開がさほど変わらないのでは、ゲームとしての良さが出きっていない。随所にある「会話の選択肢」も、選んだことによって筋や絵柄が変わる部分だけを生かしたほうが、効果的。

いずれにしても、単に怖がらせるだけでなく、テーマを持たせるという姿勢は応援したい。でも、肝心のストーリーが半端では、それが生きない。グッと迫る絵や音、随所に光るセンスを持っているのだから、次は素材だけでなく料理法もバシッと決めてほしい。

ライタープロフィール

カツラ　珪（かつら・けい）

1965年生まれ。フリーライター。趣味は競馬と書道。月刊誌の『自由時間』でステージ欄、『PaUSE』でステージ欄と「爆笑問題の目」、『グレートサターンZ』でゲーム関連記事など連載中。

関連作品

厄～友情談疑～［ザッピングアドベンチャー］

メーカー：アイディアファクトリー／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'96年1月13日

いじめをテーマにしたホラーアドベンチャー。CGで描かれた異様な雰囲気のキャラクターの人間関係が、ザッピングの手法を用いて描かれる。

厄痛～呪いのゲーム～［ザッピングアドベンチャー］　メーカー：アイディアファクトリー／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年2月7日

三國無双

一発芸に終わらない、高い完成度の武器格闘ゲーム

光栄初のポリゴン格闘ゲーム「三國無双」は、良く練り込まれた遊べる作品だった。

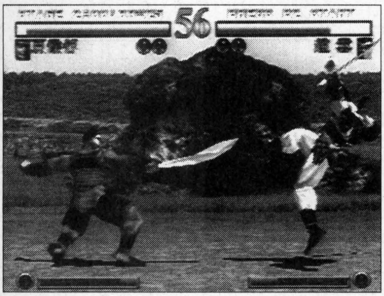
Writer 須藤　玲

PLAYTIME 15時間

三国志ファンと格ゲーファン両方が楽しめる内容

「三国志のキャラクターを使ったポリゴン格闘ゲームが出る」と聞いた時は、正直「またイロモノ格闘ゲームか……」と思った。実際にプレイすると、「へぇ～、なかなか良く動くじゃん」。そしてプレイし続ける内、「これ、結構遊べるよ」と、自分の中で評価がぐんぐん上がっていったことに気づいた。

この「三國無双」の良い所は、なんといってもキャラクターが違和感なく、非常にスムーズに動くことだ。ポリゴン格闘ゲームの要であるキーレスポンスも良好。「自分の思い通りにキャラが動く」という基本を確実にクリアしているだろう。



攻撃がヒットした時の気持ち良さは抜群。

ゲームシステムは、「斬り」「突き」という二種の攻撃方法と、それに対する「弾き返し」「受け流し」という防御方法が用意されており、それぞれがボタン4つに振り分けられている単純明快なもの。攻撃だけで戦っても十分に面白いが、相手の連続技の合間に「弾き返し」「受け流し」を出して形成逆転を狙ったりして戦うようになると、また違った攻防が楽しめたりする。

技自体はやや少なく感じるが、格闘ゲームにはお馴染みのキャンセル技、空中コンボ、連続技からの分岐による二択攻撃などがしっかり用意されており、ヘビーな格ゲーユーザーも満足の行くボリュームであるだろう。

キャラクターに関しては、さすが光栄のお得意分野。性格付け、衣装などの細かいディテール、ストーリーや舞台設定などに配慮が行き届いており、三国志ファンも納得の出来に仕上がっている（ワープしたり、扇子からビームを出したりする諸葛亮はヘンと言えばヘンだが、なんとなく許せてしまう。これもキャラメイキングの上手さのためか？）。

ゲーム内容が同じジャンルの先駆者である「鉄拳」「ソウルエッジ」に似ているきらいがあるものの、ポリゴン格闘ゲームとして良く出来ていることは確かである。変な偏見を持たず、気軽に楽しく挑戦してもらいたいソフトだ。

ライタープロフィール

須藤　玲（すどう・れい）

1969年生まれ。シューティングと格闘ゲームに命を懸けるゲームライター。最近感動したもの、遠藤賢司のアルバム『夢よ叫べ』、TVアニメ『家なき子レミ』、映画『爆裂都市』『ミディアン』、リルケ詩集、サターンのゲーム『バトルモンスターズ』の全エンディング、等々。

関連作品

ソウルエッジ［格闘ACG］
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'96年12月20日
武器を使ったバトルが新鮮だったポリゴン格闘ゲーム。プレイステーション版は移植度が高い上、様々な隠し要素があり、ファンを喜ばせた。

三國無双［格闘ACG］　メーカー：光栄／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年2月28日

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

より深みを増した「娘」とのコミュニケーション

前作から4年、プレイステーションに誕生したシリーズ最新作。大きな飛躍は見られないが、丁寧な作りの作品だ。

Writer 高遠和久

PLAYTIME 25時間

シリーズのコンセプトを根底から見つめ直した作品

パソコンで誕生した人気シリーズ、「プリンセスメーカー」の最新作が、「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」だ。一人の女の子を10歳から18歳まで育てるという基本システムはそのままに、妖精を人間のプリンセスめざして育てるという設定の本作は、人気シリーズ最新作にふさわしい楽しさを我々に与えてくれたのだろうか。

かつて「プリンセスメーカー」は、RPGのキャラクターメイキングの楽しみを抽出したゲームとして誕生し、我々に育成ゲームという新鮮な驚きを与えてくれた。「2」では、その方向性はそのままにイベントやグラフィックの強化がなされ、ユーザーの大きな支持を得た。だが、今作ではRPG色を匂わせる「武者修行」や、一年の節目となる「収穫祭」といった大きなイベントが削られており、かわってライバルとの勝負、試験などの日々の生活での細かなイベントがより強化され、学習、アルバイトなどの行動も整理、統合されるという点で方向性が変化している。またバランス取りの難しかった少女の能力値の増減についても難易度が押さえられ、少女側からプレイヤーへの積極的な働きかけもより多彩さを増した。これらの変更により、少女を育てる過程がより厚みを増し、ゲーム全体が育成ゲームとして、より普遍的な形に一般化されたという印象を与えている。



グラフィックは美しく丁寧に描かれており、表情は生き生きとしている。

ただ、旧作のファンの目から見れば、こうした変更点も、小綺麗にまとめた入門編、外伝的作品とうつるのかもしれない。実際、このゲームがシリーズ最新作として新鮮な驚きを十分もたらしてくれたとは言い難い。だが、本作を一つの作品と見るとき、その水準が高い事は事実であり、よく考えられた操作系、タイミングよく起きるイベントなど、バランスの良いシステムはストレスを感じさせない。また、細かく変化する娘のグラフィック、その存在感のある振る舞いなどの表現も秀逸である。安易な続編制作が多い中で、本作はシリーズの根本を見つめ直した作品として丁寧に仕上がっている点を評価したい。

ライタープロフィール

高遠　和久（たかとう・かずひさ）

スキーと蕎麦が大好きな、信州生まれのフリーライター兼N大芸術学部生。読者の皆様、全国のおいしい蕎麦屋の情報求めております。どこでも行きますので、ゲーム批評編集部「おいしい蕎麦屋はここだ！」係まで。よろしくお願いします。

関連作品

プリンセスメーカー2［SLG］

メーカー：ガイナックス／機種：PC-9801他／価格：￥14,800／発売日：'93年6月15日

独創的なシステムを提示した育成ゲームの金字塔。いまだ根強い人気を誇っており、この作品にしかない味を求めるユーザーも多い。

プリンセスメーカー ゆめみる妖精 ［育成ＳＬＧ］ メーカー：SCEI/ガイナックス／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年1月24日

実況Jリーグ
パーフェクトストライカー

3Dスティックとサッカーゲームの幸せな融合

3Dスティックを使用しての自由な操作感と高いプログラム力が光る「実況サッカー」シリーズ最新作。

Writer 編集部
PLAYTIME 20時間

サッカーの味を感じる秀逸な作品

テレビゲームでサッカーのルールを表現することはできても、サッカーの「味」を感じさせることは難しい。ただの集団球蹴りゲームではなく、実際のセオリーが通用する球技としてのサッカーの表現を目指して過去多くの作品がリリースされてきたわけだが、先日N64用に発売された「実況Jリーグパーフェクトストライカー」は、その到達点の一つとして評価したい内容になっている。

特筆すべきは、3Dスティックの使用により、360度自由自在に選手を動かせるようになったこと。また、それに伴い壁パスやスルーパスがボタン一発で簡単に出せるようになるなど、ゲームの自由度がぐんと広がった。サッカーゲームの良しあしの大部分を決めるCOM選手の移動ルーチンも相当改良されており、素早いパス回しやスルーパスへの走り込みなど、丁寧な調整も加わってゲーム中のストレスを相当軽減させている。こうしたハード、ソフト双方の進化によって、実質的な前作に当たる「実況ワールドサッカー2」（SFC）と比較してゲームの充実度は格段にアップした。



モーションキャプチャーで取り込んだ選手の動きもリアル。

まず中盤を支配し、機を見てのセンターからのスルーパス&サイド突破からのセンタリング。近代サッカーに欠かせない2つの戦術も、この作品ではより明確に感じることができる。ポイントはゴール前でエースストライカーにパスが通るか否か。そのため勝つためにはディフェンスラインでの攻防が重要になり、ゲーム中での3―5―2、2―4―4といったフォーメーションの意味もより明確になっている。当然それはゲーム中でのリアル感であり意味合いだが、フィクションが時に現実以上にリアルに思えるのと同様、このゲームでも現実のサッカーの味を感じることができる場面が随所にある。

8ビットから64ビットへとゲーム機の性能が向上する中で、システムやプログラムの向上という、技術の正当な進化の恩恵を得て発展してきたサッカーゲームというジャンル。その中でもこの作品は確実に新しいステップへと進んだ。今後の飽くなき挑戦を期待すると共に、現状での成果を賞賛したい。

（編集部）

関連作品

バーチャストライカー［SPG］
メーカー：セガ／機種：アーケード／発売日：'95年夏

MODEL2基板を使い、セガAM2研が制作したサッカーゲーム。ポリゴンを使って表現された選手たちのリアルな挙動が話題を呼ぶ。VSシティ筐体での対戦プレイも人気で、今だアーケードで活躍中。現在続編が制作され大きな期待を集めている。

実況Jリーグパーフェクトストライカー［SPG］　メーカー：コナミ／機種：N64／価格：¥9,800／発売日：'96年12月20日

天外魔境　第四の黙示録

今後の方向性が問われる人気RPGシリーズ

セガサターンで発売された天外魔境シリーズ最新作は、何を提示したのだろうか？

天外魔境シリーズの最新作「天外魔境　第四の黙示録」がサターンに登場した。本シリーズは、アニメ、音声といった演出を積極的に取り入れ、CD-ROMという大容量メディアの活かし方の一つを提示してきた。そして、シリーズ初の32ビット機での展開となった本作は、どのような作品になったのだろうか。

　本作は、これまで日本を題材にしたシリーズの流れをはずれ、「日本人が考える誤ったアメリカ観」といった趣の、架空のアメリカを舞台としている。ストーリーは、いわゆる熱血ヒーローもの的な展開で、プレイヤーを引き付けるものになっている。苦境に立たされた主人公の幼なじみを助け、悪の元凶に迫っていく展開。また、仲間たちにそれぞれエピソードを与えることなどで、登場人物を個性豊かに描いている。このように、全体的に本シリーズの流れを汲んだ内容で、ファンには楽しめる作品に仕上がっていると言える。

しかし、アメリカをイメージした舞台のため、和風RPGというシリーズのオリジナリティの部分が希薄になってしまった。確かにシリーズがとってきたスタイル（民話や史実などを独自の視点で消化して物語に組み込む）は本作も健在だが、アメリカの文化、歴史が日本人にとって身に付いたものではないため、これまでと比べて作品の世界にすんなり入っていくことが難しく感じられた。

　また、このシリーズの先行きに不安、というか本シリーズをこれまでのコンセプト通りに続けていく難しさも同時に感じた。

　CD-ROM媒体のゲームが当たり前となった現在では、本シリーズが持ち得た優位性（アニメ等の演出）を組み込んだゲームは少なくない。つまり、他のRPGと差別化することが難しくなってしまったと言えるだろう。正直、本作は演出面での進歩はしたが、ドラスティックに進化したとは言い難い。このシリーズはそろそろ転換期にさしかかっているのではないだろうか。

　これまでの方向性を洗練して提示していくのか、システム面での大幅な改革を図るのか……。もし今後もシリーズが続くのならば、その変化に注目したい。



アニメチックな演出にますます磨きがかかっている。

Writer 星野和之
PLAYTIME 43時間

ライタープロフィール

星野和之（ほしの・かずゆき）

1969年生まれ。ライター（ヒゲ付き）。今回のBGMは、ムーンライダースの「ビザールミュージック・フォーユー」。花粉症対策のために毎朝、鼻炎薬を服用。しかし、電車で一眠りすると、いつの間にか鼻から透明な一滴が……。この気恥ずかしい姿を隠すのに四苦八苦する日々をおくる。

関連作品

天外魔境ＺＥＲＯ［RPG］
メーカー：ハドソン／機種：スーパーファミコン／
価格：¥9,980／発売日：'95年12月22日
「第四の黙示録」の前作に当たる作品。「PLSG」というシステムがあり、現実の世界とリンクして時間が流れ、特定の時間になると時限イベントが発生するという仕組みが興味深かった。

天外魔境　第四の黙示録
［RPG］
メーカー：ハドソン／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'97年1月14日

GAME SOFT REVIEW ⑩

テラ　ファンタスティカ

良かれ悪しかれ落ち着いた感じのする「良作」

『人間のエゴ』という重いテーマが、物語の進行にそって自然に伝わってくる。スリムなシステムと細部まで気を配った世界観がその一因だ。

Writer 永沢壱朗
PLAYTIME 30時間

一見すると地味な印象があるが……？

このゲームは、純粋なSLGというにはストーリー性が強く、RPGというには全体における戦術部の比重が大きい。ジャンルとしては、「タクティクスオウガ」や「シュヴァルツシルト」のような、シナリオ・シミュレーションに分類するのが妥当だろう。

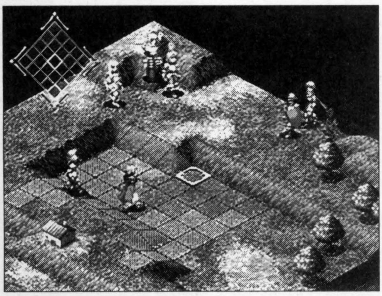
システムをひとことで説明するなら、まず全体の方向性を確認するフェイズがあり、次に戦場の敵を撃破することで先に進むミッションクリアタイプの戦術級ゲームといえる。難度はそんなに高くなく、部隊の運用に慣れないうちこそ苦戦するが、コツさえ掴んでしまえばサクサク進める。

おかげで、ストーリーを楽しむことに対するストレスはない。

あえて欠点を探すとすれば、全体的に落ち着きすぎているため、第一印象が地味に思えるということくらいだろうか。もともと、SLGというジャンルは店頭で衝動的に買いたくなるタイプのゲームではないし、それが兵のタイプや陣形、指揮官の性質、地形効果などを把握して戦う戦術級シミュレーションとくればなおさらだ。

ビジュアル自体も、どちらかというと地味な感じがする。キャラクターデザインやパッケージイラストを描いている山田章博氏は、落ち着いた色と構図が特徴的なイラストを描く著名なアーティストだが、絵柄が落ち着いているだけに、とっさに目を引くという点での不利はいなめない。

だが、ゲームを『良作』ないし『傑作』とするのはプレイアビリティとストーリーであり、一見地味だが、全体としてよくできているというゲームは多く実在する。そして、「テラ　ファンタスティカ」もそういうゲームだ。



ＡＰ制の導入で自由度の増した戦闘部分。

堅実な世界観構築とスリムなシステム

優れた点としてまずあげられるのは、プレイヤーがエンディングを見るまでつきあっていくことになるふたつの要素――『ゲームシステム』と『世界観（主人公が関わっていくワールド）描写』のバランスがとれていることだ。

プレイヤーは、魔物の侵攻にさらされて窮地に立った大公国に、元帥として迎えられた記憶のない女性となり、さまざまな戦場を渡り歩きながら自分の正体を見いだしていくのだが、その過程で彼女



ヒロイックでない落ち着いた世界観が魅力。

がとる行動は3つに分けられる。
　メインとなるのは、やはり戦場での部隊指揮だ。高低差による攻撃力の修正や、陣形および互いの位置関係（正面・横・背後）による能力値の変化、すべての行動にアクションポイントと呼ばれる行動力がかかわってくるなど、細かいパラメータがちりばめられているわりに、ゲームの進行はスムーズである。その理由は、適度に簡略化されたシステムにあるといっていい。確かに、単純化されているが故に、部隊の運用をあやまることで大被害を被ることはあるが、それは他の部隊で挽回できるし、傷ついた部隊自体も、魔法や戦場にある特殊なポイントを使用することで回復できる。また、部隊の攻撃力は全滅しないかぎり変わらないので、傷ついたままの運用も可能だ。ＳＬＧのヘビーユーザーには、『ぬるい』といわれるかもしれないが、シナリオ・シミュレーションは、戦場での駆け引き以上にストーリーを楽しませるゲームである。その点で「テラファンタスティカ」の選択は正しいといえるだろう。
　あとのふたつは、年端もいかない少年大公の相談にのることで、彼を君主としてふさわしい人物に育て上げることと、国務会議に軍事担当として出席し、今後の国家方針について話し合うことだ。ただ、これらが目に見えてゲームの進行自体に寄与することはほとんどない。おそらく、プレイヤーの意思を反映させるより、ストーリーとキャラクターの描写を主としたためだろう。おかげで、このあたりのゲーム性は薄くなったが、その分多くの演出が盛り込まれており、単なるインターミッション以上の価値はある。
　では、ゲーム性の一部を削ってまで描き出そうとしたストーリーの出来はどうか。
　こちらも、システムと同じか、それ以上によくできている。何より、ストーリーの流れが世界観と合っており、それぞれのイベントが起きる背景も、ゲーム中に説明がなされていることは大きい。
　これらは、前述した国務会議で行われる場合と、作戦中に不慮の事態として発生する場合がある。いずれの場合も、情報がもっとも効果的に、かつプレイヤーが理解しやすい形で提示されるようになっている。これによって、随所にある裏切りや奇襲といった卑劣な行動も、当事者の思考がしっかり説明された上で生じるようになったため、プレイヤーが怒りを覚える理不尽さがないのだ。
　システムといいストーリーといい、細部まで注意を払ったつくりには感心することしきりだが、原案に門倉直人氏がかかわっていると聞いて納得した。彼は、これまで多くのＴＲＰＧやメイルゲーム、コンピュータゲームにかかわってきたベテランのデザイナーである。
　最後に、このゲームを一言でまとめるなら、『欠点のほとんどない良作』という形容が似合う。もし続編が作られるとしても、システムの大筋は変えずにいてもらいたいものだ。あえていうなら、この作品では比重の軽かった国務会議をもっと練りこんで、より国家運営にかかわる立場の人間たちを明確に見せてもらいたいというくらいか。前作の名声に拠るようなシリーズ作品を肯定するわけではないが、安心して購入できるタイトルがあるというのはありがたい。

ライタープロフィール
永沢壱朗（ながさわ・いちろう）
1973年生まれ。ゲームのコンプリートを三大本能に優先させるほどのゲーム好き。（株）Ｍ２のライターとしてメイルゲームや攻略本などにかかわり、１日のほとんどをゲームに費やすという幸せな日々を送っている。

関連作品
シュバルツシルトＥＸ　鉄鎖の星雲［SLG］
メーカー：NECホームエレクトロニクス／機種：PC-9821／価格：¥9,800／発売日：'95年7月15日
多くの勢力が覇権を求めて抗争中の銀河を舞台にしたストーリー重視のＳＦシミュレーションゲーム。大艦隊を率いての本格的な戦闘が楽しめる。

テラ　ファンタスティカ［SLG］　メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'96年12月27日

GAME SOFT REVIEW 11

糸井重里のバス釣りNo.1

足元を見つめ原点にかえった釣りゲームの良作

釣り人口を上げるきっかけとなったバス釣りは、ゲームにおいても人気素材だ。「MOTHER」の糸井重里氏は、バス釣りをどう料理したのか。

Writer 林村わたる

PLAYTIME 35時間

「NO.1」を謳う自信

淡水に住むスズキ科の魚、ブラックバスは、高い学習能力とルアー（疑似餌）に掛かってからのファイトの面白さで釣りの対象として人気が高い。またバス釣りは、ポイント、天候、時間によって、選択するルアーを変えなくてはいけないという多様性と戦略性、そしてそのルアーで巧みに魚を誘って釣り上げるアクション性を持ちゲームに変換しやすい。バス釣りのゲームがよくリリースされるのはその辺に理由があるのだろう。

そして今回、「NO.1」という挑戦的なタイトルを掲げ「糸井重里のバス釣りNo.1」は登場した。監修は、最近釣り人としての露出の多い糸井重里氏。プログラムはHAL研が担当している。「MOTHER」シリーズでおなじみのコンビである。

さて「NO.1」というタイトルは、この作品にふさわしいタイトルだったといえるのだろうか。

多くの釣りゲームが無批判に受け継いできたスタイルがある。ポイントに仕掛けを投げ入れる前に魚の姿をプレイヤーに確認させるというものだ。最もポピュラーな形式を簡単に説明する。まずプレイヤーは魚のいそうな場所（朽ち木や岩場など）へ行く。通常ここで画面が見下ろしの2D画面に変わり、プレイヤーはその画面で魚の影を確認。しかる後に釣り開始となる訳である。ゲームによっては、この魚の影で、魚の種類や大体のサイズまでが分かる。

釣りをする際には大抵狙いとする魚がいる。鯉であったり鯛であったりカジキマグロであったり。だが、鮎の友釣りのような特殊な釣りを除いて、狙った魚が必ずしも釣れないのが「釣り」だ。さらに狙った魚が釣れたとしても、その大きさは釣る前には分からない。そして、だからこそ釣りは面白い。外道を釣ってガッカリする。サイズの小ささにガッカリする。そうした経験があるからこそ、狙った魚、それも大物を釣り上げた時の喜び、快感が大きいのだ。だがそういった情報が事前に分かってしまうなら釣りの楽しみは半減してしまう。

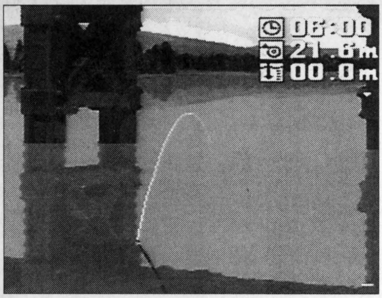
同様に、釣りRPG「川のぬし釣り」から「フィッシュ・アイズ」へ至るパック・イン・ビデオの一連のシリーズが採用している水中視点画面も「釣り」自体からは遠く離れている。水中にカメラを置きその画面を見て釣りをする人などいない。また先に述べたように魚の姿が見える釣りなど面白くない。「フィッシュ・アイズ」自体は、制作者自ら「これは魚で遊ぶゲーム」と明言していることからも分かるように、作品の主眼が「釣り」よりも実写映像で魚の動きを見せる部分に重点が置かれている（釣りゲームとして遊ぶ気は起きない）。だが「フィッシュ・アイズ」の好調なセールスに影響を受けて

か、他の釣りゲームシリーズが水中視点画面を採用しようとしている。何をかいわんや、である。

「釣り」を再現するという方向性

「釣り」という娯楽が現実に存在している中で、「釣りのような」ゲームには存在の意味がない。１００％の再現は不可能と分かっていても、やはり「釣りゲーム」は「釣り」に向かうべきなのではないだろうか。

「糸井重里のバス釣りＮｏ．１」はそこをしっかりと理解した上で制作されている。現実とゲートをリンクさせる形での、バス釣りとはこういうものなんだよというメッセージがそこにある。



「バス釣りNo.1」の舞台、まだ見ぬ大物が泳ぐ鉄馬湖。

先に挙げたようなシステムの問題は、「釣り」をゲームに翻訳していく作業の中で生み出された妥協の産物ではあると思う。だがどこまで妥協するかという点で本質を見誤ったのだろう。

「バス釣りＮｏ．１」の釣り部分は、終始釣り人の視点でおこなわれる。魚の姿を事前に確認することはこのゲームではできない。プレイヤーは魚のいそうなポイントにルアーを投げるだけだ。

さらにこのスタイルは、従来の釣りゲームの犯していた、より「釣り」の本質部分に近い部分での誤りを解消している。これまでの釣りゲームは、すでに説明したように、すぐそこに見えている魚にルアーを投げているのと同じだった。ルアーの選択や天候といった要素は、実はこのタイプのゲームにはあまり関係ない。魚がルアーに反応しないなら別のルアーを使えばいいだけの話だからだ。そしてそれが目に見えるのだ。これではより鋭い針を選んで、魚を強引に引っかけているのと変わりない。

だが「バス釣りＮｏ．１」の場合、魚が釣れない原因は場所にあるのか、時間なのか、ルアーの選択なのか、ルアーの動かし方にあるのかが明確に分からない。プレイヤーはそこに悩み、試す。再び間違えて、悩み、試す。ゲーム中何時間も何時間も無駄な時を繰り返す。しかし、その積み重ねが実際に魚を釣り上げた時の喜びに変わる。そしてそれは「バス釣りＮｏ．１」と現実の「釣り」とをつなぐ糸にもなっている。

もちろんゲーム中、ブラックバスがどのように現実的な挙動を見せるかという点も重要だ。「バス釣りＮｏ．１」では、その天候や場所、時間に向いていないルアーを選択して釣りに臨むと、極端にアタリ（魚からのサイン）が減ってしまう。また、同じ場所で釣り続けているとスレてしまって全く釣れなくなる。

ゲームとしての細かい部分への配慮も忘れられていない。ポイントヘルアーをキャスト（投げる）する。その、飛んでいくライン（釣り糸）の動きの気持ちよさ。おそらくゲーム中、一番多いアクションであるキャストが気持ちいいというのは、小さいようでいて非常に重要だ。

「バス釣りＮｏ．１」が「Ｎｏ．１」にふさわしい作品として生まれてきたのは、糸井氏自身が、いまだ釣りに、そしてゲームに悩む人だからなのだろう。考える人は、そうでない人よりも本質に近い場所にいる。１つのスタイルに安住して本質から離れていくのはあまりにも愚かだ。でも、現実はそれに近くはないか？

ライタープロフィール

林村わたる（はやしむら・わたる）

1968年生まれ。編集者兼ライター。コンビニのサービスを考える会、副会長。オールジャンルこなします。最近は「Ｄｉａｂｌｏ」が好き。インターネット導入を真剣に検討。っていうか導入するつもり。世界のみんなと「Ｄｉａｂｌｏ」するのだ。

関連作品

ザ・モノポリーゲーム2［ETC］
メーカー：トミー／機種：スーパーファミコン／価格：￥11,500／発売日：'95年3月31日
こうしたゲームの肝は、いかに現実の遊びと近づけるか。このモノポリー、ＣＰＵプレイヤーが良くできていて、一人でも楽しい。手に入りにくいが、探して遊ぼう。糸井氏監修。

糸井重里のバス釣りNo.1［SPG］
メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：￥7,800／発売日：'97年2月21日

GAME SOFT REVIEW 13

シヴィライゼーションII

名作の続編。完熟したゲーム制作の妙

英語版から遅れること1年。全世界で85万本を発売した「シヴィライゼーションII」の完全日本語版が発売された。作者の思想と古典的なゲームデザインの融合が光る。

シミュレーションゲームの本質を高いレベルで表現

「シヴィライゼーションII」は完熟したゲームだ。現実の追体験というシミュレーションゲームの本質的な魅力を、古典的なボードゲームの流れを汲むシンプルで機能的なゲームシステムが十二分に表現している。制作は米マイクロプローズ社の看板ゲームデザイナーであるシド・メイヤー。

プレイヤーはある国家の首長となって世界を探索し、都市を造って領土を拡大し、交易や開発を行って経済力を高め、軍備を整えて時にはライバルの文明と戦争を行う。その過程で「アルファベット」「蒸気機関」「鉄道」「原子力」といった技術を発明し、最終的に恒星間移民を行うか、ライバルの文明をすべて征服するというのがゲームの目的である。期間は紀元前4000年から西暦2020年までの約60世紀。国家を運営しながら人類の文明史を追体験できるというのが、このシリーズの大きな魅力だ。

実際、歴史の教科書を開くよりもこのゲームをプレイする方がより深く人類の文化・文明史を理解することができる。「通貨」と「法律」なしには「交易」が誕生しないなど、一つの事柄が他の多くの事象に影響を与えていることに気づかされるのは、机の上の勉強だけでは実感しにくい新鮮な感動だ。また、「専制政治」や「君主政治」では都市の腐敗は免れないが戦争は仕掛けやすく、「民主主義」では維持に大きなコストがかかるものの都市は決して腐敗しないといった様々なルールは、まさにシド・メイヤーの歴史観でありメッセージなのだろう。



俯瞰視点の画面は分かりやすく情報量も多い。

この魅力を伝えるためのゲームシステムは、都市やユニットを逐次計算していくという古典的なボードゲームの流れを汲んだシンプルなもので、「II」でも視覚的な面が強化された他、前作で不自然だった点、遊びにくかった点が整理されるに留まっている。リアルタイム演算もユニット毎のAI処理もない、まさに正統派のボードゲーム風デザインだ。だがこの細かい改良が遊び易さを格段にアップさせ、前作同様世界的なヒットへと繋がった。

本当に面白いゲームに必要なものは何か。それはゲームデザイナーの明確な思想と、それを伝えるためのシンプルで機能的なシステムだということを、このゲームは改めて主張している。

（編集部）

Writer 編集部
PLAYTIME 25時間

関連作品

CIVIZARD 魔術の系譜 [SLG]

メーカー：アスミック／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年1月17日

「シヴィライゼーション」の流れを汲む、アスミックのオリジナルSLG。ファンタジー世界を題材に、魔術による世界統一を目指す。

シヴィライゼーションII ～完全日本語版～ [SLG]
メーカー：メディアクエスト／機種：Win／価格：¥9,800／発売日：'96年12月6日

破格の読者コーナー

読者あっての本ですから

ファンキー爆裂逆噴射 狂い咲き読者コーナー!

○お待たせしました。ゲーム批評の読者コーナーのお時間です。担当は松井と……。

◎アシスタントの古庄でーす。俺は今、バスフィッシングに夢中だ。今日も大物を狙うぜ!

○また「バス釣りNO.1」ですか？　すっかりおやじゲーマーですね。



（宮城県　Fモン）★たまごっちはA－LIFEを参考にしたのか!?（古）

★古庄さん、僕も風邪ひいて39度の熱がでました。一番つらかったのは、腹痛・吐き気・寝不足の三重苦状態の中、病院で1時間待たされた事です（ちなみに診療は点滴を含め20分で終了）。（宮崎県　ぷうかJターボ）

◎人間、熱が出ると何をするか分からないよな。俺も高熱にうなされている間、知らない内に「たけしの挑戦状」をプレイしていたらしい。（古）

○それは怖いですね。（松）

◎しかも、気が付いたらエンディングだったのだ！　なんだが自分が怖かったぞ。（古）

★あの安さ爆発の「さくらや」から内定をもらった！　これでフリーターも卒業だ！　んで、就職祝いに何かくれ。（東京都　シュウ）

◎よし！　たまにはプレゼントでもして読者様の御機嫌を伺うか。（古）

○プレゼントできるような物、ありましたっけ？（松）

◎この前、どさくさにまぎれて宝物をかき集めたのだっ！（古）

○またまた福袋ですね。（松）

★「パラッパラッパー」というタイトルは、2、3年前に教育テレビでやっていた「のびのびノンちゃん」に出てくる「はらっぱらっぱ」からヒントを得たのだろうか。知りたい……。（愛知県　ぴゃう）

◎なんの意味だか、よく分からない……。（古）

○説明すると、「のびのびノンちゃん」は小学校低学年の道徳の授業などで教材として取り上げられる人形劇で、その中で登場する主人公ノンちゃん（1年生）とその友達が集まって遊ぶ原っぱの名前が「はらっぱらっぱ」なのです。この「はらっぱらっぱ」の名前は、当番組のオープニングソングにも出てきます。（松）

★一昔前ならば、そろそろ猿岩石をフィーチャーしたゲームが出る頃。確かに安易なキャラクターゲームはメーカーの首を絞めますが、ちょっと寂しい気もします。（長野県　史崎稔之）

○昔はヘンなキャラゲーが多かっ



百円道場 最終回

硬派Tinhat



たですよね。「カケフ君のジャンプ天国」とか「チャイルズクエスト」とか。（松）

◎どうせやるなら、ジャッキーチェンの対戦格闘ゲームぐらいやって欲しいよな。（古）

○あれはちょっと……。（松）

★「あとがきまんが批評くん」の批評。ファミ子はVol・10で日記に書いているが、Vol・13になって「これは恋！」と戸惑う、というような心理の流れに矛盾がある。作り込みの甘さを感じる（あくまで親しみをこめた皮肉です）。（滋賀県 よろずや）

◎編集長、コメントお願いするっス。（古）

◇10号のあれはファミ子ちゃんのいじわるだったんです。本気で書いたわけじゃないの。だから物陰で笑ってるでしょ。でも今回は…。（斎藤編集長）

★最近「キングスフィールド」シリーズをやってますが、なんか死体ばっかなので、もっと生きた人のいる活気のある世界を旅してみたいなと。（静岡県 松本健二）

◎死体ばかりの活気のない世界、それは締め切り前のゲーム批評編集部のことだ！（古）

○新人・柴田君の初出社の日がちょうど修羅場で、みんなが床で死んだように寝ていたのを見て驚いたそうです。（松）

◆この先の編集部生活が不安です。（新人柴田）

★前号まではアンケートハガキは書いたことがなかったのですが、長崎県からはアンケートハガキが一通も来てないとのことですので、初めて書いてみました。お役に立てれば幸いです。（長崎県 腹違いの双子の弟）

★「一体どうしてしまったというんだ。青森県ゲーム批評者の皆。誰一人としてアンケート出してないだとー。ゲームの今後を考える意味で今がどれほど重要な時期か分かっているのかー」と言いつつ、私も出し忘れていたのでした。許して。（青森県 スランパ）

○前回ここで呼びかけたこともあって、今回はアンケートハガキがたくさん寄せられました。ありがとうございます。（松）

◎アンケートハガキが多いと読者コーナーが作りやすいので、みんなヨロシクっス！（古）

前号でもお伝えしたように、ゲーム批評編集部は引越しました。引越しの際、編集部のいたるところからガラクタ……お宝が山のように発掘されました。そこで、編集部引越しを記念して「ゲーム批評特製豪華うーちゃん福袋Ⅲ世」を1名様にプレゼント！ 欲しい人は、アンケートハガキの隅に「福袋プリーズ」のコメントに、ゲーム批評を崇め奉る美辞麗句を添えてお送り下さいませ。

『これ、もらって嬉しい人いるの？ やめよーよ』（斎藤編集長・談）

★読者のコーナー、軽いノリのままがいいです。それでなくても、重い記事でイッパイなんですから。お堅いものに関しては「読者の批評」で扱うとか…。（大阪府 平新一）

○と、いうわけで、読者コーナーは今まで通りのノリでいこうと思います。（松）

◎真面目なソフト批評は「読者ニヨル批評」で受け付けてるので、そちらに応募してみてくれ！ 約束だぞっ！（古）

次のページも読者コーナー

★アンケートの狭間から

○今回の「アンケートの狭間から」は『あなたの最も腹が立ったゲームは?』のランキングです。(松)

◎こうしてみると、RPGが多いねぇ。長時間遊ぶものだから、やっぱり腹が立つことが多かったりするんだろうな。(古)

○面白い意見をいくつかピックアップしてみると……。(松)

★「燃えろ!プロ野球」……バントがホームランになる野球なんて……。

(東京都 TOF)

★「ファイプロ外伝」……馬場がいない。

(埼玉県 中野猛虎会)

★「惑星ウッドストック」……これでメガCDの未来が読めた。

(岐阜県 ましりと)

★「スーパーマリオ」……昔、マリオはパックランドのパクリだと思い込み、一人憤っていた。

(兵庫県 G-R)

★MSX版「沙羅曼蛇」……難易度が高い上に別売り「グラディウス2」がないと真のエンディングが見れない。

(広島県 みぞぐち)

★「ボンバザル」……1. スーファミと抱き合わせで買わされた。2. あまり期待していなかったが、実際やってみてつまらなかった。3. 中古屋に売ったところ、800円にしかならなかった。

(東京都 堀川亮)

★「忍者ハットリくん」……ちくわと一緒に鉄アレイを投げられたから。

(大阪府 本城嘉太郎)

◎みんな憤っているねぇ。ちなみに、俺がもっとも腹が立ったソフトは「バス釣りNO.1」だ! なぜなら魚が釣れない。(古)

○自分勝手ですね。(松)

あなたの最も腹が立ったゲームは?
(13号アンケートより)

1	エネミー・ゼロ
2	ファイナルファンタジーVII
3	ファイナルファンタジータクティクス
4	アーク ザ ラッドII
5	たけしの挑戦状
6	シャイニングウィズダム
7	ロマンシング サ・ガ3
8	結婚
9	聖剣伝説2
10	サクラ大戦

読者ランク帝国

今回のランキングは、前回とは打って変わってプレイステーション勢が上位を占めました。あまりの変化に編集部一同、驚きを隠せなかったです。こういったところからもPS優勢の現状が見て取れますね。

このままPSソフトが上位を独占し続けるのか、SS・N64の巻き返しがあるのか、次のランキングが今から楽しみです。

ちなみに、今ゲーム批評編集部で流行しているのは、「蒼穹紅蓮隊」「I.Q」「Diablo」「トゥームレイダース」などなど。それと、今回の特集で扱ったこともあり、初代ファミコン、メガドライブ、PCエンジンなどの古き良き時代のソフト群が大復活を遂げてます。でも、昔に熱中したソフトを改めてプレイするのは、つらいものがあります。「チャレンジャー」とか「バンゲリングベイ」とか「謎の村雨城」とか、今やるとそんなに面白くなかったりして……。でも、過去があるから未来がある。面白いものは後の世代に受け継がれていくのだと思うのです。

最近面白かったゲームソフト
(13号アンケートより)

順位	ソフト名	ハード
1	ファイナルファンタジーVII	PS
2	パラッパラッパー	PS
3	レイストーム	PS・AC
4	ソウルエッジ	PS・AC
5	ドラゴンクエストIII	SFC
6	トゥルー・ラブストーリー	PS
7	EVE burst error	SS
8	女神異聞録ペルソナ	PS
9	サクラ大戦	SS
10	マリオカート64	N64
11	風来のシレンGB	GB
12	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	PS
13	ファイターズメガミックス	SS
14	電脳戦機バーチャロン	SS・AC
15	エネミー・ゼロ	SS

★女性ゲーマー救国戦線会議

◎ここは女性ゲーマーならではのご意見やゲーム観を取り上げるコーナー。担当は、**2号**になると**小野状態**になって**アーバン行き**になりそうになる古庄でーす（太字の意味が分からない人は、『年刊ゲーム批評'96年下半期』を買って勉強しようぜ！）。

★私はバレエを習っています。先日レッスン中に、レッスンの終わったクラスの子供が更衣室から出てきて、「たまごっちが鳴いてるヨー。早くしないと死んじゃうヨー」と言ったとたん、思い当たる人々が一斉に更衣室に戻ってしまったため、レッスンが中断したことがある。なんと先生まで……。ゲーマーを自認する私も、負けたぜ、ってかんじ。

（東京都　うびじゃ）

◎いやはや、すごい人気ですね、たまごっち。新種は発売されるわ、母子手帳は出るわ、ト○ナイトでは頻繁に取り上げられるわで俺はなんだか食傷気味。畜生、俺が最初に見つけたブームなのにぃ！　ちなみに俺はコギャルが嫌い。

○今回の古庄さん、なんだか過激ですね。（松）

★「しゃべるより先に名前入力ができるようになった」うちの息子は、今では疲れると「だめーじをうけた」、食事のあとは「かいふくした！」、おもちゃは「てにいれた！」と言い、「村」と「城」という漢字が読める4歳児になりました。この春から幼稚園ですが、おもしろいのでほっておこうと思います。

（東京都　御畑郁子）

◎お子さんはなかなか順調に育ってます。もうすぐ幼稚園入学ですか。もっともっと徹底教育して「電脳園児バーチャロン」に育て上げてくれっ！

■くだらない……。

（古庄以外の編集部員一同）

★13号の表紙……。私はゲーム雑誌を買う時はきれいな服（そうでもないけど）を着ているのですが、アレではさすがに買えませんでした。誰を対象にして雑誌売ってるの!?　やっぱ男の子なんでしょうね…しかたがないけど。今までけっこう買いやすい本だったのにな〜。

（宮崎県　たいラント）

◎うーん。前号の表紙は全体的に評判が良かったんだけど、女性ゲーマーにはちょっと買いにくかったか？　うーん。女性が買いやすい表紙って、どんなだろう。そういえば、7号以来、美形男性キャラは登場してませんな。というわけで、次号の表紙に期待だ！

★13号のこのコーナーのラストの部分について、私も一応♀ですが、セガに脳天直撃、サターンはTVにつなぎっぱなしです。ちなみにPSはFFⅦと一緒に、友人宅へ奉公に出ています。

（愛知県　伊穂理）

◎「スーパーファミコンで頑張ってます」「まだまだファミコンが現役です」という声はけっこうあったけど、『サターン命！』な女性ゲーマーはどちらかというと少数のようで……。合併もしたことだし、「メガドラっち」「デジタルダンスミックスvol・2シャアザク（三倍速い）」で挽回を目指せ！



（北海道 笑）
★釣りミニゲームが欲しかったぞ。（古）



（京都府 卯月めい）
★私はケット・シーとシドを使ってます。（松）

次は「読者ニヨル批評ノページ」です。

読者ニヨル批評ノページ

読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。だから「読者ニヨル批評」なのです。今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。

第十三回



今月の選者・小野さん

と、いうわけで登場の小野さん（34歳、独身、がんばれ吉田タイガース）です。各球団共スタートダッシュを目ざして張り切る季節ですが、皆様いかがお過ごしでしょうか。旅好き野球好きの小野さんとしては、アメリカ一周大リーグ観戦長距離バスの旅ホットドック&ビール編なんてのが良いんじゃないかと夢を抱き続けて34年です。あとアエロフロートで行くナホトカとイルクーツクの旅ウォッカ&ボルシチ編とか。とまあそんな感じで今回も読者批評の始まりです。

重いストーリーにもかかわらずすべてが楽しかった「FFⅦ」

グラフィックの緻密さにCGがプラスされて「ファイナルファンタジーⅦ」（以下FFⅦ）という架空の世界が見事に築き上げられていました。そのため、フィールド上のキャラが小さすぎるとか、どこが歩けるのか分からないというのは、気にはなりましたが許せてしまう、そのくらいの力を持っています。特に「ゴールドソーサー」なんて『FFⅦの中のディズニーランド』。行ったことがないだけにそう思ったのか、ディズニーランドで遊ぶのって、こんな感じなのかも知れないなと勝手に想像してしまうほどです。

あとはバトルですね。良い動きをするキャラに、わくわくさせてくれる魔法の視覚効果がATB（アクティブタイムバトル）に新たな緊張感を持たせてくれています。マテリアの存在で誰でも魔法が使えるために、攻撃時の各キャラの個性がなくなるのではと心配でした。でもそれを補っているのがリミット技なんですよね。覚える構造が少々複雑ですが…。どちらもストーリーの重さを忘れるくらいに楽しくて仕方ありません。

でも、どうしても許せないことが一つあります。なぜに幻獣の詰まったマテリアまでが道端に落っこちているのか、ということ。幻獣世界の怪獣や精霊たちなだけに簡単に手に入っても良いのかなぁと思うわけです。自分たちの手で倒して仲間に出来たら良かったのですが…。召還獣の演出には度肝を抜かれているので「いらん」というほど贅沢ではありません。ただ次回作でこの矛盾が解消されることを祈るくらいはさせて下さい。

細かいことを言い出すと世界観に無理があるのかも知れませんが、重いストーリーにもかかわらずすべてが楽しいと感じた、その気持ちを大切にしたいです。

（大阪府　平新一）



神奈川県　斎藤しなこ

ファイナルファンタジーⅦ [RPG]　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'97年1月31日

様々な声が挙がったFFⅦの読者評

超大作RPGだけあってFFⅦには多くの批評を頂きました。紙幅の都合上1本しか掲載できませんでしたが、他は「読者あっての本ですから」で紹介できるのではないかと思います。少しだけ内容を紹介すると「星の命と様々な人間関係が絡み合い話がテンポよく進んでいく。迫力あるCGムービーと音楽が上手く合わさっていて良い」「CGは美しいがリアリティに欠ける」「主人公と新羅はマテリアを道具とする点で本質的に同じなのでは」「次世代機でのRPGのあり方を示している」「SF的な世界観で、もはやファンタジーではない」等々。編集部からの批評とも合わせてお読み下さい。



東京都　人間コンセント

ドラクエⅥのAIって違うと思いません？

ゲーム批評第8号の「ドラクエⅥ」の批評中（写真の説明書き）で、「AI戦闘も賢くなり、レベル上げも楽しい」とある。後半部分については異存のないところだが、その前半のAI戦闘については、その賢くなるべき方向性が違うんじゃないかと感じた。

AIが初めて導入された「Ⅳ」では、自分も含めた誰もが白紙の状態から、戦闘を重ねるにつれて効果的な攻撃方法、最大HPなどを徐々に、しかし確実に学習していく過程が明確に表現されていた。初対面の敵相手だとみんな相手を倒すまで最大の攻撃を仕掛けるけど、次回以降はあと数ポイントで倒せるとなると魔法使いキャラでも武器で攻撃したりもした。徐々に戦い方を学んでいるのは自分も同じだ。その感覚が実に心地よく、戦闘がとても楽しみだった。

しかし「Ⅵ」では、初対面の敵のことを仲間たちは知り尽くしていた。最初から相手に効かない呪文は絶対唱えないし、数ターン目にいきなり弱い攻撃呪文を唱えたなと思ったら、その数ポイントのダメージでばっちり敵が倒れたり。確かにこれは賢い。だが、何か違わないか？　どうして仲間たちは最初から敵のデータを知ってるの？　皆さん、こういった形での「賢さ」を望んでいたのでしょうか。

私は違う。私はただ、クリフト、何回死んだら学習することを覚えるのか君は、と言いたかっただけだ。最初から仲間が賢くあって欲しいなんて思ったことは一度もなかった。すべては、交流なり、時間なり、争いなりを通して学習していくものだから（ゲームの仲間ももちろん人ですよね）。

少なくとも私は「Ⅵ」のAIは少しも「学習機能」らしさを感じなかった。最初から賢いから便利ではあるが、それ自体が楽しくはなかった。なに面倒なこと言ってやがるんだって？　そうかなあ。でも、だっておかしいじゃないですか。初対面から相手のことをすべて知っている人なんて。私はそんな人とつきあいたくないぞ。

（愛知県　副島圭子）

コンセプトに沿ったアイディアの取捨選択

「Ⅳ」のAI戦闘システムは、当時賛否両論がありましたよね。その分、次回への期待を抱かせたシステムでもありました。確かに、共に旅する仲間という側面から見

ドラゴンクエストⅥ
幻の大地［RPG］

メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,800／発売日：'95年12月9日



愛知県　水樹改め清水千勢

れば、副島さんの感じられたこともよく分かります。おそらく「Ⅳ」の学習型AI戦闘とマニュアル戦闘を選択できるのが理想だったのでしょうね。ただ「Ⅵ」のテーマは「発見」であり、「仲間」ではありませんでした。そのため堀井さんとしては、AI戦闘を洗練させるよりも、世界の表現や物語に力を入れたのかもしれません。皆さんはどう感じられたでしょうか。

「ルナ」の戦闘システムに見る小さくて大きな改良点

「ルナーシルバーストーリー」の戦闘には珍しいシステムが存在する。それは敵の次のターンの攻撃がわかる（実際にはターン毎のコマンド入力時に、攻撃によって敵のポーズが変わる）というもの。一見、ヌルいだけ、無意味のような気がするが、実は違うのである。

一般のコマンド入力式RPGの戦闘では、プレイヤーに与えられる情報は敵、味方のステータス（HP、MP、毒やマヒなどの状態）のみ。プレイヤーは敵のレベルや、味方のHP、MPと相談しながら攻撃する。しかし、防御となると敵がするかもしれない攻撃を防ぐために防御魔法を使うとか、一番強い攻撃を食らっても死なないようにHPを回復するといった、バクチと保険の世界でしかなく、戦いの本質である相手との駆け引きや読みあいが存在しない。しかし、ここに敵の次ターンの攻撃という情報が入ることで、バクチと保険は情報に基づいた戦術へと昇華したのだ。

もちろん「ルナ〜」において、これらがすべて機能しているかはわからない。ストーリー主導型RPGのせいか戦闘は全体的にやさしくなっていて、力押しですんでしまう部分もある。また敵キャラの種類、出現パターンが少ないので、同じコマンドで同じようにダメージを与えられるなど。しかし、ラストダンジョンのボス3体は歯ごたえがあり楽しめる。ことにラスボス。HPをほとんど奪う凶悪な攻撃を含む5、6種類もの攻撃を読み、回復魔法と防御魔法を使い分け、さらにはMP回復アイテムの使用タイミングまで計算しつつダメージを与えていく。非常に緊張し、頭を使い、かつ楽しい。

このシステムを洗練させて、コマンドをキャラの行動順の個別入力方式にすれば、SLGや格闘アクションに負けないような楽しめる戦闘になると思う。絶対に飽きられる画面演出ばかりにはしったり（これはこれで大事）、フィールドを四角く区切っての殴り合いをタクティカルコンバットだという前に、「戦闘」や「戦い」の本質について考えてほしい。

（東京都　宮澤祐）



宮崎県　寺岡正貴

RPGの戦闘システムって普遍ではないですよね

確かにRPGの戦闘システムってどれも似てますよね。基本的には攻撃力と防御力の差にランダム要素を加えてダメージ量を計算す

ルナーシルバーストーリー
[RPG]
メーカー：角川書店／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'96年10月25日

る作業を繰り返しているわけで、これはＲＰＧの黎明期から変わりません。でも新世代機の普及でＲＰＧの枠組みが揺らぎつつある中で、戦闘システムだけが同じというのではＲＰＧの可能性を閉ざしてしまいますよね。格闘ゲームの枠の中での一撃必殺ではなく、一撃必殺のチャンバラゲームを作ったら「ブシドーブレード」が生まれた。ＲＰＧでもそうしたシステム的な進化が必要だと思います。

「ゲームと癒し」に関する書評

昨年の秋に出版された、香山リカさんの「テレビゲームと癒し」（岩波書店）は皆さんもうお読みになりました？　精神疾患のある子供たちにとってゲームは癒しの機能を持つのではないかという、テレビゲーム療法の可能性について論じた本で、とても面白いです。前半は、教育学や心理学、精神医学の立場からゲーム批判がどのように論じられてきたかを紹介しており、後半は、自身の臨床体験を元に、心を閉ざしていた子供たちがゲームを通して変わっていく様子などを例示しています。お医者さんの治療物の本というと、「重病患者→医師の熱意あふれる治療→病気の克服・完治→感動」みたいなものを想像されるかもしれませんがちょっと違うんです。香山さん自身、ゲームがすぐに効果を発揮するというわけではなく、ゲーム療法はまだ仮説段階だと言われています。でも不思議と感動的なのは、「ゲームの持つ暖かさ・やさしさ」が上手く表現されているからではないでしょうか。最近ではゲーム擁護の論文も珍しくなってきましたが、それも大抵は「ゲームは悪くない」という意見なのに対して、香山さんはもっと積極的に「ゲームはこんなに良いところがある」と主張しているのです。ゲームは、まだ私たちの気づいていない様々な可能性を秘めていると思いますが、その中の一つに「子供の心を開く鍵」という素敵な可能性があることをこの本は教えてくれます。

（千葉県　あのん）



千葉県　ハッピー（K.T.F）ふく介

ゲーム関連書籍の紹介や書評などもお送り下さい

ゲームの批評……じゃなくて書評です。こーゆーのも良いなぁと思って載せてしまいました。あのんさん曰く「ゲームに関する本や論文の書評特集やコーナーを作ってはいかがでしょうか」とのことでしたが、皆さんもぜひ当コーナーにお送り下さい。文字量が適切で内容が面白ければ掲載できると思いますし、投稿量が増えれば「批評文庫」として常設コーナーに昇格できるかもしれません。

今回の読者批評はどれも力作揃いで選ぶのに苦労しました。残念ながら掲載はできませんでしたが、セガバンダイ社の誕生やドラクエⅦのＰＳ移籍など、ゲーム業界の現状を題材にした物もあり、みんなの関心の高さを改めて感じたりもしました。まさに私たちは、今ゲーム史の大きな曲がり角の一つに立ち会っているんでしょうね。そんな混迷する時代の証人として誌面に名を連ね、国会図書館に永久保存されるためにも、読者批評に投稿してみませんか。皆様の優れた批評をお待ちしております。

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104　東京都中央区
湊2-4-1MGビル
（株）マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部
読者コーナー係まで

次回締切は5月6日です。

注意！　ゲーム批評の住所が変わりました！



ひまわり地獄

HIMAWARI JIGOKU

⑯

。コンビニのパンにこんなものが入ってました。。

絶妙のちぢれ具合。
どこの毛だどこの。

⇩



。許すまじ コンビニのパン(怒)。

林家志弦
SHIZURU HAYASIYA


企画屋ジョ〜♡
きたきたきた来た――!!!!
とうとう来やがった同級生2限定版フィギュア12体付き!!
数で勝負するなら俺にも負けない企画があ――る!!!
『101匹わんちゃん限定版 犬フィギュア101体付き』――
ディズニーはねー
なんてのは却下よ版権取るの難しいから
今日のヨーコは何だかノリが悪い
わっせ わっせ
でふー でふー
わっせ
いつ見てもスゴイ肉体美よねー相撲部の会田くん
わっせ わっせ
でふー
相撲はえらく強いみたいだけど彼氏にするのはパスよねー
…でも 彼
とりあえず乳(ちち)だけはティファ並みよね
今日から会田くんのあだ名は『乳だけティファ』ね……
フフフ…
クックッ
やめてよー!
私ティファ派なんだからー――!!
もーいじめんのやめなさいよエアリス派はー
死んじゃったからってー


ガラー
ガラー
なあなあ浜ちゃんよー
藤崎詩織ちゃんのデビュー曲の事だがよ
おしえてミスタースカイっちゅうとるがよーー
ミスタースカイってどんなんだ?
おーーそうさなー
アレだな
もぐもぐもぐも
へえぇーアレかいーー!?
ハーイ
ミナサンオハヨゴザイマス
ミスターっちゅー位だからガイジンだべよ
署名!!
署名お願いします!!!
先日 発売されたスクウェアの対戦式剣技格闘ゲーム
ブシドーブレード!!
そのポリゴンキャラクターの歯!!
歯だけがあまりにもくっきりはっきりし過ぎていて怖い!気持ち悪い!!!
そんな皆様!!
署名お願いしまーす!!!


平成つっこみ応援団
1番 川上! 応援団員一年!!
マクロス デジタル ミッションVF―X やります!!
ダメっス先輩!!!
何も映りません
画面が・・・まっ黒っスー
それはPSの電源が入っとらんからだ――!!
バカモ――ン!!
つっ込む所が違うだろうが貴様ら――!!!
はぶうっ
ボカ――!!!

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。
●ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。
●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。
●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。
●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。
●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

バックナンバー直販方法が変わりました！

■申し込み方法

郵便番号、住所、氏名（フリガナ）、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記。申し込み方法は３つから選択できます。

A．ハガキにて注文

〒104　東京都中央区湊2−4−1　MGビル3F

(株)マイクロデザイン出版局販売営業部

B．ＦＡＸにて注文

０３(３５５１)１２０８

(株)マイクロデザイン出版局販売営業部

「バックナンバー購入希望」係

C．パソコン通信にて注文

ＩＤ(NIFTY-Serve)　ＬＥＥ０２３４２

題名「バックナンバー購入希望」

いずれかを選択し、お送りください。

■お支払い方法と料金

お支払い方法は、代金引き換えとなります。

お届けの際、商品と引き換えに本の代金と送料をお渡し下さい（現金に限ります）。　なお、お届けは事前に電話連絡をいたします。

送料は、何冊でも一律380円となります。

■ご注意

●通常は、申し込みが当社に到着してから発送まで、２週間となっています。ただし、在庫が少ない場合１カ月以上かかる場合がありますので、ご了承ください。

●在庫が完全になくなった時点で、締め切らせていただきます。

<創刊号>'94 9月発行 760円(税込)

■特集1「ファンタジーは死んだのか」

●ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か？

■特集2「ゲーム業界内事件の真実」

<Vol.2>'94 12月発行 760円(税込)

■特集1「格闘ゲーム、神話の終焉」

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？

■特集2「Hゲームの罪と罰」

<Vol.3>'95 4月発行 760円(税込)

■特集1「次世代機を斬る！」

●セガの本気　セガサターン

●ソニーの自信　プレイステーションほか

■特集2「ゲームスクールの実態」

<Vol.4>'95 7月発行 760円(税込)

■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」

●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？

■特集2「確信!! シミュレーションゲーム」

<Vol.5>'95 9月発行 760円(税込)

■特集1「新世代ゲームの葛藤」

●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか　ほか

■特集2「ゲームの批評とは何か」

<Vol.6>'95 11月発行 760円(税込)

■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」

●魔法騎士レイアース　キャラクターゲームにおける新しい道標　ほか

■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」

<Vol.7>'96 1月発行 760円(税込)

■特集1「RPGの本質とは何か」

●ドラゴンクエストVI　RPG最高峰の説得力　ほか

■特集2「決着！？　サターン vs PS」

<Vol.8>'96 3月発行 760円(税込)

■特集1「スクウェア幻想の真実」

●FFVIIPS参入の衝撃！　ほか

■特集2「今が旬の制作者たち」

<Vol.9>'96 5月発行 760円(税込)

■特集1「胎動…アドベンチャー」

●バイオハザード体験する「恐怖」の可能性　ほか

■特集2「ユーザーとメーカー　存在の示すもの」

<Vol.10>'96 7月発行 760円(税込)

■特集1「ゲームは誰が作っているのか」

●私たちは誰を評価すればいいのか　ほか

■特集2「徹底！シューティングゲーム」

<Vol.11>'96 9月発行 760円(税込)



■特集1

「どこまで出来る!? NINTENDO64」

●N64　発売が意味するもの　ほか

■特集2「デザインするゲームたち」

<Vol.12>'96 11月発行 760円(税込)



■特集1

「注目メーカー全特集」

●カプコン〜完璧を目指す、華やかな格闘帝国　ほか

・クリエイター原体験　横井軍平

・特別対談　ナイツスタッフ×本誌編集長

<Vol.13>'96 1月発行 760円(税込)



■特集1

「今のゲームっておもしろいのかよ」

●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?　ほか

・クリエイター原体験　亙重郎

・特別企画　美少女ゲーム業界

別巻 飯野賢治の本 '96 9月発行 750円(税込)

楳図かずお、桂三枝、鈴木慶一、宮本茂、横井軍平などゲーム業界内外のクリエイター達との対談を中心としたゲームクリエイター飯野氏の全てがわかる特別本。

ゲーム批評Vol.13 プレゼント当選者発表!!

ゲーム批評vol.13 表紙テレホンカード（30名）

北海道	斎藤由美子
	中岡麻紀子
岩手県	佐藤美由紀
新潟県	板倉　紀子
富山県	高橋　元三
埼玉県	飯島　誠
	江原　誠
東京都	古川　智康
	堀川　亮
	佐藤　恵司
	松本　昌広
神奈川県	佐藤　大地
	森田　雅人
	中野　敏雄
群馬県	春本　峰男
栃木県	山井　克也
茨城県	熊木　聖二
静岡県	松本　健一
	柴山　悦子
愛知県	白岩　左紀
	駒村　大輔
愛媛県	黒川　太郎
大阪府	本城嘉太郎
	竹尾　真治
兵庫県	西田　憲治
香川県	野崎　和行
佐賀県	川原　克彦
	森田　誠一
福岡県	藤井むつみ
	井上　秀

糸井重里氏サイン本（3名）

長野県	宮下　悠一
東京都	小餅　雄平
三重県	平井　康博

「編集王」テレカ（10名）

岩手県	本城　勝志
	中居　鉄男
東京都	古田　謙一
	中島　秀久
	滝沢　亮二
大阪府	大路　雅樹
	右田　雄三
	山田　道
広島県	利根　忠志
福岡県	只野　利明

「ぼくんち」テレカ（10名）

北海道	斉藤　真一
石川県	浜野　俊光
東京都	兼山　英二
	滝田堅太郎
神奈川県	金子　正
千葉県	木村　論道
群馬県	小野　輝正
静岡県	副島　恵太
	八木　裕之
岡山県	松本　有生

なお、当選品の発送は4月15日までに終了しております。未着の方は編集部にご連絡ください。ただし、'97年5月末日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意ください。また、「飯野賢治の本」のプレゼント当選者に関しましては、商品の発送をもって発表に代えさせていただきます。ご了承下さい。

EDITORS' ROOM

編集部から――

新　消費税導入により本の発売が遅れました。楽しみにして下さっている読者の皆様には、ご迷惑をおかけしております。次号は発売予定日どおりなので、気長に待ってて下さいね。ところで、先日、週刊朝日（1月31日号）のドラクエ移籍の記事で、取材を受けたのですが、私のコメント部分が全く言った覚えのないものになっており、びっくりしました。マスコミって怖いですね。私たちも本の送り手として、いろいろ考えさせられるものが…。（斎藤）

関　西弁の強みなのでしょうか。吉田監督から「巨人の補強は、ムチャクチャですわな」と言われると、巨人ファンの身としても「そやなぁ」と頷いてしまいます。高い金を出して一流選手を何人も集めてきても、しょせん野球には9つのポジションしかない。というわけで今シーズンは吉田阪神に注目してみようと思います。何かおもろそうな気が、しませんか？（小野）

遅　れればせながら「エヴァ」面白いですな。なんかホント今更ですけど。ところでリクルートの「じゃマール」読んでますか？　実はゲーム批評の連載があるんですよ。毎回編集部のお薦めゲームを紹介しているので、是非買って読んで下さい。ライバルは「TVブロス」かな。（古庄）

今　度の奴は何日持つかな？　という目で見られる、地獄のゲーム批評に参りました。色々ご迷惑をおかけするかと思いますが、どうぞよろしくお願いします。（柴田）

そ　して、2人目の新参者は、競馬大好きの小田と申します。本当の本当に一所懸命にガンバリますので、本当の本当によろしくお願い致します。（小田）

と　ても残念ですが、今号をもちましてゲーム批評を去ることになりました。ライターの皆様、ご協力いただいたメーカーの皆様、デザイン事務所の皆様、読者の皆様、そしてゲーム批評編集部の皆様にこの場を借りてお礼を申し上げます。どうもありがとうございました。（松井）



※24ページ「リアル・ドッグをこの目で見た！」はエイプリルフール企画です。

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

ゲーム批評Vol.14
第4巻第3号通巻第18号
1997年4月10日発行
定価760円（税別）

STAFF

発行人	武内静夫
編集人	小泉俊昭
編集長	斎藤亜弓
副編集長	小野憲史
編集部	古庄浩二
	松井　真
	柴田英和
	小田信介
	松平しの
アートディレクション	石井敏昭
デザイン	金子　健
	亀尾裕次
	常松良三
販売営業	長谷川安次
Special Thanks	brahman co,ltd.

印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104　東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208

Printed in Japan
ISBN4-944000-56-1

お詫びと訂正
前号P.5、19行目「仕入れ枚数の1割が上限と言われるデジキューブへの返品枠」という表記は、デジキューブによればＦＦⅦなど予約販売分以外はＣＶＳからデジキューブに100％返品が認められており（今号P.72参照）、事実誤認であることがわかりました。関係者の皆様にご迷惑をおかけしたことを謹んでお詫び申し上げます。

次回
『隔月刊 ゲーム批評Vol.15』は
5月31日発売予定

隔月刊 ゲーム批評 Vol.15 JUNE

予告

第1特集 君は見たか、体験したか Diablo！…究極のゲーム。

「Diablo」。コンシューマのユーザーには聞き慣れないこのタイトル。「Diablo」…。このゲームには限りないドラマが内包されている。今、ネットを通し新しい境地が開かれる。「Diablo」のすべてをここに…。

「Diablo」の魅力／完全攻略「Diablo」を倒す全て／「Diablo」完全データ／インターネット「Diablo」漂流記／スグ使える「Diablo」英会話／徹底対戦「Diablo」骨肉の戦い／「Diablo」海外での評判どう？／本当に今おもしろいゲームとは／ネット対戦のモラル辞典他

第2特集 育成、バーチャルな生き物たち。

たまごっちを始め今、育成ゲームやバーチャルペットが話題となっている。制作者は何を考え、ユーザーは何を求めているのか。その魅力と現象を徹底検証。

まだ続くのか、たまごっち／森川くん2号によせる期待／犬、猫から恐竜まであるバーチャルペットたち／作品批評／制作者インタビューほか

第3特集 徹底実験、攻略本は必要か！？

今、大型ＲＰＧを始め、ほとんどの人気タイトルには攻略本が発売され、そして売れている。攻略本は必要なのか。

実験！！　このゲーム攻略本なしに解けるかシリーズ～ロマンシング　サ・ガシリーズ、ＤＱシリーズ、ＦＦシリーズ、女神転生シリーズほか／良い攻略本、悪い攻略本他

ソフト批評（ブシドーブレード、ＦＦⅣ、鉄拳３、ブラストドーザー、スターフォックス64、ガンダム三部作他）

クリエイターの原体験、連載陣も絶好調！！

次回「隔月刊ゲーム批評」は 5月31日発売予定

※予告内容は都合により変更になる場合がございます

ゲーム批評 1997 APR

個性派ゲーム大特集!!／セガバンダイ、ドラクエ移籍…業界に広がる波紋

Vol. 14

平成9年4月10日発行第4巻第3号通巻第18号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104東京都中央区湊2・4・1 TEL03・3206・1641（販売） FAX03・3551・1208

消費税

定価：本体760円
※消費税が別に加算されます

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、
広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）

ISBN4-944000-56-1 C2076 ¥760E

POST CARD



104-□□

東京都中央区湊2－4－1 MGビル

マイクロデザイン出版局

隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.14アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　　　住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
特集でとりあげて欲しいテーマは？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

キリトリセン

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）
つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）
次号予告で気になる記事はどれですか。
この本を購入した理由
あなたが今注目しているゲームクリエイターは誰ですか。また、その理由は？
コンビニでゲームを買ったことがありますか。また、このゲーム販売について どう思いますか。
本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で３０名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

キリトリセン